LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

PLAYER ONE

NEC
NINTENDO
SEGA
ATARI
SNK

N°23

2e ANNIVERSAIRE
50 MEGADRIVE A GAGNER

MADE IN JAPAN
Les tops japonais au banc d'essai

POSTER
L'équipe de Player One

SUPER NINTENDO
Les hits de la rentrée

PLANS
Sword of Vermillion sur Megadrive

25 F

M 4413 - 23 - 25,00 F
10 SEPT - 10 OCT 92
MENSUEL
ISSN : 1153 4451 - 183 FB - 5,25 S Can - 7,50 FS

LIBERE LA FORCE DE TES JEUX VIDEO !

- Plus de difficulté
- Plus de facilité
- Etc, etc, etc...

Avec GAME GENIE™, c'est toi qui définis les règles du jeu!

SIMPLE A UTILISER

1. Connecter la cartouche de jeu sur Game Genie™
2. Connecter Game Genie™
3. Allumer la console

L'ECRAN DE CODES

L'Ecran de Codes apparaît avant chaque jeu. Il permet de changer et d'adapter tes jeux vidéo favoris.

GAME GENIE™ fonctionne sur beaucoup de cartouches de jeux vidéo sur la console. Tous les effets ne peuvent être créés en même temps, et certains effets ou combinaisons d'effets ne sont pas disponibles sur certains jeux.

VERSION EXCLUSIVE FRANÇAISE

DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES

INVENTED BY CODEMASTERS™

Game Genie™ et Codemasters™ sont des marques déposées de Consumatron Software Co. Ltd utilisées sous licence.

LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEUX

Happy birthday ! *Player One* a deux ans. Rappelez-vous. Au mois de septembre 1990 sortait le premier magazine européen consacré aux consoles de jeux. Soixante-huit pages, tout en couleur, avec des tests réalisés par une jeune équipe passionnée de jeux vidéo. Crevette, Iggy, Sam, Chris, Matt Murdock (qui partit plus tard fonder le grand petit frère de *Player One* : *Nintendo Player*), Robby, Soizoc et Pedro. Le lancement de *Player* tenait un peu du pari fou, et personne, à part nous, ne croyait réellement à nos chances de succès. Deux ans plus tard, nous vous proposons un numéro deux fois plus gros, notre équipe s'est agrandie et vous, lecteurs, êtes de plus en plus nombreux à nous lire. Notre idée a même été reprise par d'autres, qui ont lancé, à leur tour, des magazines sur les consoles, et c'est tant mieux, cela prouve que nous avions raison. Ce succès, c'est à vous que nous le devons et nous profitons de ce deuxième anniversaire pour vous remercier.

La rédaction

A QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à
SAM PLAYER, PLAYER ONE,
19 bis, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 30 à 41), toutes vos lettres sont les bienvenues.
Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention ! les meilleurs seront publiés.
Ecrivez à Wonder Fra, PLAYER ONE,
19 bis, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

Pour les Plans et Astuces (pages 132 a 139) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Si vous êtes bloqué dans un jeu, écrivez à SOS PLAYER ONE
19 bis, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE
sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à
Petites Annonces PLAYER ONE
19 bis, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

SOMMAIRE

- 4 - ÉDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 6/7 - COURRIER
- 8/19 - STOP INFO
- 20/27 - MADE IN JAPAN
- 30/41 - TRUCS EN VRAC
- 42/43 - CLUB DES GÉNIES
- 44/65 - TESTS DE JEUX
- 66/67 - CONCOURS
- 68/71 - TESTS DE JEUX
- 72 - ABONNEMENT
- 73/76 - POSTERS
- 77 - ANCIENS NUMEROS
- 78/128 - TESTS DE JEUX
- 130/131 - SOS
- 132/139 - PLANS ET ASTUCES
- 140/141 - PETITES ANNONCES
- 142/145 - REPORTAGE
- 146 - TOP 10

PLANS ET ASTUCES
Première partie de la soluce de Sword of Vermillion sur Megadrive

SPÉCIAL 2e ANNIVERSAIRE
50 Megadrive à gagner

REPORTAGE
Découvrez le dernier film de Clint Eastwood

ENFIN !
Le poster de la rédaction

TRUCS EN VRAC
12 pages d'aides pour finir vos jeux

SUPER NINTENDO
Les hits arrivent !

PLAYER ONE est une publication de MED[illegible]IME EDITION
19 bis, rue Louis-Pasteur 92100 BOULOGNE Tél 41 10 [illegible]
Directeur de la publication Alain KAHN
Directeur de la rédaction Philippe MARTIN
Rédacteur en chef Pierre VALLS
Responsable de la fabrication [illegible]
Secrétaires de rédaction [illegible]
Rédaction Véronique [illegible] VIERRI,
Cyril DREVET, Hugues MARTIN, [illegible] HARD,
Eddy SALAT Olivier SCAMPS
Traductions Youlin et [illegible] CHIROT
Couverture Olivier VATI[illegible]E
Infographiste Eve DEFEYER
Pub[illegible]cité tél 41 10 20 40
Chef de publicité Françoise GODARD
Assistante de publicité Nezha BOUBEKRI
Adm[illegible]nistration Sylvie BRUTINAUD, Franç[illegible] LE METAYER, Jacqueline SEVAGELLIS
Secrétariat Valérie RICH[illegible]

Maquette composition et photogravure CSM.
Impression SNIL
Service abonnements [illegible] Tél (16) 44 72 77 59
France et communauté postale 1 an/11 numéros 250 FF
Par avion Europe 415 FF Dpts outre-mer 450 FF
Territoires outre-mer 540 FF Afrique 485 FF
Média Système Edition, SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 547 024.
Président-directeur général Alain KAHN,
Directeur délégué Philippe MARTIN
Commission paritaire [illegible] 72[illegible]
Distr[illegible]
Dépot légal janvier [illegible]

Tous les documents qui nous sont envoyés sont pu[illegible] la responsabilité de leur auteur et restent propriété du maga[illegible]
Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 h à 18 h

Zweeeep ! Alors les mecs, bientôt la rentrée ? A-Heum... on dirait que ça fait pas plaisir à tout le monde... Rassurez-vous, c'est jamais bien dur à avaler en fin de compte, et puis, matez un peu le numéro qu'on vous a préparé, histoire de vous rafraîchir les neurones et de fêter le deuxième anniversaire de Player One... Pas mal, non ? Bon, on attaque en direct-live par notre rubrique préférée, le courrier des lecteurs.

Courr

Salut Sam,
Je pense que cela ne te surprendra pas si je t'annonce que ton mag est super, et j'irai même jusqu'à dire que c'est le meilleur. Bon, maintenant, passons aux questions.
1°) J'ai lu dans un mag, dont je tairai le nom, des rumeurs disant que Street Fighter II allait peut-être pointer le bout de son nez sur Megadrive. Est-ce vrai ?
2°) Dans le n° 22, pourquoi Chris n'a-t-il pas mis de note de jouabilité à European Club Soccer ?
3°) Est-ce vrai que le Super Game Key pour la Super Nintendo acceptera autant les jeux japonais qu'américains ? Combien le Super Game Key coûtera-t-il ? Et pourra-t-on le trouver dans toutes les grandes surfaces ?
4°) A ton avis, quel est le meilleur sur Megadrive entre Quackshot et Mickey ?
5°) Dans Street of Rage II, pourra -t-on prendre de nouveaux personnages ?
Bon, je dois te quitter en espérant que tu publieras ma lettre. Et bonjour à toute la rédac.

Manu Velu

Salut Manu Velu,
1°) Street Fighter II sera peut-être un jour adapté sur Megadrive ou Mega CD. C'est effectivement une rumeur qui a circulé au dernier CES de Chicago. A noter, d'ailleurs, que la version Sega ne serait pas réalisée par Capcom, mais par une autre société . Mais tout cela n'est pas encore sûr, c'est pourquoi nous n'avons pas voulu publier l'info avant d'en avoir la confirmation.
2°) Tout simplement parce qu'il a oublié.
3°) Le Super Game Key acceptera effectivement les cartouches américaines et japonaises. Pour l'instant, nous n'avons pas de détails sur son prix ni sur sa distribution.
4°) Personnellement, je préfère Mickey.
5°) Dans la préversion de Street of Rage II que nous avons vue, il était possible de choisir parmi trois persos. Nous ne savons pas encore ce qu'il en sera de la version définitive. Ciao Manu.

Sam

Salut Sam,
J'ai quelques questions à te poser et quelques propositions à te faire pour améliorer ton mag, qui est déjà extraordinairement sublime.
1°) Quand mettrez-vous (enfin !) la photo de toute la rédac ?
2°) Dans le n° 22, dans Reportage Chicago, il y a écrit que Sonic 2 sortira sur Megadrive et Game Gear, mais sortira-t-il sur Master System ?
3°) Ce serait bien si tu marquais, en plus des notes, le prix moyen de chaque jeu.
4°) Pourquoi ne pas faire un lexique avec le nom des jeux testés, leur genre et le nom de la console concernée ? Ça éviterait de s'énerver à chercher le nom d'un jeu. Bon ben voilà, c'est terminé pour moi, et longue et heureuse vie à Player One.

Mat

Hello Mat,
1°) La photo de toute l'équipe est dans le numéro que tu tiens entre les mains, jette un coup d'œil au centre du magazine et tu verras.
2°) Sonic 2 est évidemment prévu sur Master System. Comme pour les autres versions, sa sortie est programmée en novembre.
3°) Vous êtes de plus en plus nombreux à nous réclamer le prix des jeux, et je pense que nous n'allons pas tarder à le mettre dans les tests.
4°) Nous avons réalisé ce fameux lexique, mais, pour l'instant, nous n'avons pas trouvé la place pour le mettre.
Ciao Mat.

Sam

Salut Sam,
Pour commencer, je voudrais remercier Wolfen pour les plans d'Ultima 4 et de Phantasy Star sur Master System. Je trouve ton mag vraiment génial et très cool (surtout les tests).
Les questions :
1°) Est-ce-que Splatter House 1 existe sur la Megadrive française ?
2°) Quel est le jeu que tu as le plus apprécié sur la MD française ?
3°) Dans l'histoire de Player One, quel est le jeu Megadrive qui a reçu le meilleur pourcentage ?
4°) A combien d'exemplaires est tiré ton magazine chaque mois ?
Sur ce, je te laisse, en espérant la publication de ma lettre.

Super Routier

Salut Super Routier,
Merci pour les compliments, mais bon, vous n'êtes pas obligés de tous commencer vos lettres par ça..
Voici les réponses que tu attends :
1°) Splatter House 1 n'existe que sur NEC, mais la version Megadrive qui porte le n° 2 est quasiment identique.
2°) Mon jeu préféré sur Megadrive est .. Road Rash !
3°) La meilleure note sur Megadrive a été attribué à Sonic (98 %).
4°) *Player One* est tiré à un peu plus de 100 000 exemplaires tous les mois.
Bye Super R

Sam

Retrouvez Sam et tous les journalistes

rier

Cher Sam,
Comment former un club de consoles, plus un fanzine ? Nous sommes déjà 5 personnes de 15-16 ans, nous avons, a priori, tout le matériel qu'il faut et nous attendons votre réponse assez vite
Merci.

Christophe

Salut Christophe,
Je reçois pas mal de courrier me posant ce genre de questions, et il n'existe pas de réponse générale. Chaque cas est différent. Je vais quand même essayer de vous indiquer les points principaux. Pour qu'un club fonctionne, il suffit d'un certain nombre d'adhérents (payants ou non) auxquels proposer quelque chose d'intéressant (par exemple, la possibilité d'essayer des jeux gratuitement) et, surtout, que les gens qui s'occupent de ce club soient sérieux. Pour le fanzine, c'est un peu plus compliqué. Il faut écrire les articles, faire la maquette (sur un ordinateur avec un logiciel de mise en page), photocopier un certain nombre d'exemplaires ou les faire imprimer (mais ça coûte nettement plus cher), et, enfin, vendre ou distribuer gratuitement ce fanzine. Bref un sacré boulot qui demande beaucoup de temps. Bon courage, et si vous arrivez à atteindre votre but, n'oubliez pas de m'envoyer un exemplaire.
Ciao Chris

Sam

Yo Sam,
En tant que segamaniaque diplômé, j'écris au mag le plus branché et le plus cool de la galaxie pour poser quelques questions :
1°) Celle-ci est celle qui me chiffonne le plus : pourquoi avoir supprimé L'arcade dépasse les bornes et Hi-Tech ? Qui ne prennent que 4 pages et qui nous apprennent énormément
2°) Pourquoi ne parlez-vous jamais des Marvel Comics dans la rubrique d'Ino-Shiro, alors que vous parlez des mangas ?
3°) A quand la cassette video d'Akira ?
4°) A quand la photo de l'équipe !?! (on en a marre à la fin !!!)
5°) Combien de bits possèdent une Neo-Geo? 16 ou 32 ?
6°) Quand pourra t-on espérer trouver chez notre revendeur : Fatal Fury et Cpt America and the Avenger sur Megadrive (présentés au CES) ?
7°) Quand ? et à quel prix sortira le Mega-CD en France ? Sera-t-il compatible avec la Megadrive française, américaine et japonaise ?
8°) Les jeux CD seront-ils compatibles avec les autres Mega CD ? Quel sera le prix des jeux ? Y aura-t-il une différence de prix entre ces trois pays ?
Bon voilà, j'en ai fini avec ces questions. Je t'en supplie, réponds-moi vite

Pipich

Hye Pipich,
1°) L'arcade dépasse les bornes et Hi-Tech, sont des rubriques irrégulières. Elles apparaissent de temps en temps quand des sujets intéressants se présentent à nous.
2°) Faux, Ino parle parfois des comics (Marvel ou DC), mais toutes ces BD sont assez connues, et il préfère vous donner des infos sur les mangas que vous connaissez moins.
3°) La vidéo d'Akira est déjà sortie (chez TF1 Vidéo).
4°) Dans ce numéro, Pipich, c'est pas une blague, va voir en pages 74/75.
5°) La Neo-Geo est une 16/32 bits. Son microprocesseur central est en 16 bits, mais certains de ces coprocesseurs fonctionnent en 32 bits
6°) Les jeux qui ont été présentés au CES de Chicago mettent parfois plusieurs mois avant d'arriver en France. C'est le cas pour les deux que tu cites, et nous n'avons pas encore de date pour leur sortie officielle.
7°) Le Mega CD version française devrait sortir en novembre 92 (dans deux mois), son prix n'a pas encore été annoncé, mais il devrait être de l'ordre de 3 000 à 3 500 F. Comme nous vous l'avions annoncé, il y a plusieurs mois, le Mega CD français ne sera compatible qu'avec la Megadrive française
8°) Les jeux CD officiels français ne seront compatibles qu'avec le Mega CD français et la Megadrive française. Les jeux CD devrait être au même prix que les cartouches ,avec les mêmes différences de tarifs entre la France, les Etats-Unis et le Japon. Ciao mec.

Sam

Salut Sam,
Pour être originale, je te dirai que ton mag est super cool Je compte sur ta galanterie pour être publiée... J'ai plusieurs questions à te poser.
1°) Graphiste ou scénariste de jeux vidéo sont-ils de vrais métiers ?
Ça m'intéresse beaucoup, et je voudrais savoir s'ils sont facilement accessibles.
2°) Y aura-t-il des jeux de rôles sur la Super Nintendo ?
3°) A quand la photo des testeurs ?...
Merci pour tes réponses.

Clye

Salut Clye
C'est la première fois qu'on me fait le coup de la galanterie pour que je publie une lettre, aussi je m'incline et je réponds.
1°) Il existe des gens dont le métier est graphiste ou scénariste et qui gagnent (assez bien d'ailleurs) leur vie. Mais il faut être doué pour ça et beaucoup travailler Si tu veux plus de renseignements sur ces jobs, appelle la rédaction et demande Pedro ou Crevette...
2°) Il y a toute une série de jeux de rôles qui existent sur la Super Nintendo, mais malheureusement pratiquement aucun ne devrait sortir en version française d'ici à la fin de l'année
3°) Tout de suite, Clye, tout de suite, et en poster en plus.
Bye et à bientôt

Sam.

PS : Salut Blue Sky Man, ta lettre est trop longue et les réponses que tu réclames trop complexes. Appelle la rédaction le mercredi après-midi et demande-moi...

PPS : A Fabien, OK pour ton dossier, nous l'attendons avec impatience. Adresse-le à Sam et marque « perso » sur la lettre. Merci d'avance.

sur le 3615 code *Player One*

STOP INFO

DES PIEDS ET DES MAINS SUR NEC !

Deux nouveautés viennent réveiller le petit monde de la NEC Core Grafx. Le premier fera particulièrement vibrer votre fibre nationaliste, puisqu'il s'agit de Kick Boxing et qu'il a été conçu par Loriciel, dans la banlieue parisienne ! Résultat, c'est à Tokyo que l'on se l'arrache, puisque c'est le dernier grand marché de la console NEC ! Donc, les heureux possesseurs d'une Coregrafx et du Super CD-ROM² pourront s'adonner aux joies du kick boxing (comme J.C. Van Damme, le héros mise d'Hollywood), avec un sacré nombre de coups à votre disposition, et la possibilité de vous entraîner avant le combat. C'est bien foutu, mais c'est pas encore ce jeu qui va pacifier notre bonne vieille planète ! Après cette petite joke, censée vous détendre un peu, on enchaîne avec Bonanza Bros, qui s'était permis une courte apparition sur Master System et sur Megadrive. Ce qui n'était pas étonnant puisqu'il s'agit d'une borne d'arcade Sega à l'origine. NEC profite donc de sa neutralité dans la guerre des consoles, pour sortir ce jeu d'action/réflexion bizarre (à notre connaissance, seul Crevette en est un fan !), qui met en scène deux voleurs assez folkloriques. Test complet de ces deux titres dans le prochain numéro.

SEGA : 2, C'EST MIEUX QU'UNE ?

Les grands classiques de la Megadrive reviennent à la charge pour cette dernière ligne droite avant Noël... *Player One* lève le rideau!

SONIC THE HEOGEHOG 2

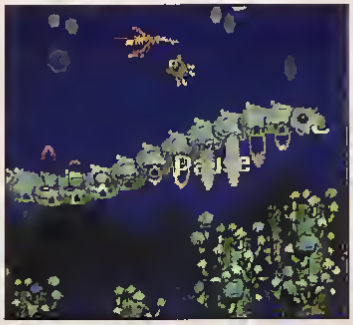
Le revoilou, le hérisson le plus rapide de l'Ouest ! Dès novembre, Sonic se réinstalle sur Megadrive, avec de nouvelles aventures. Mais il ne sera plus seul, un petit renard étrange (il a deux queues !), viendra se joindre à ses côtés pour venir à bout des nouvelles machines infernales du docteur Robotnik ! La raison en est simple, il sera désormais possible de jouer à deux simultanément ! L'écran est alors divisé dans le sens de la largeur et chaque joueur peut contrôler son perso. Nous n'avons pu voir que le premier niveau, et s'il ne montre que peu de différences avec le Sonic précédent, il ne faut pas s'en étonner. En effet, Sonic va trouver sur son île natale une machine à remonter dans le temps. Ainsi, dès le deuxième niveau, il faut s'attendre à beaucoup de changements, et donc de surprises. Rendez-vous en novembre pour le test complet.

STREET OF RAGE II

Considéré comme le meilleur beat'em up de la Megadrive, Street of Rage a connu un grand succès auprès des possesseurs de cette console. Sega en profite donc pour nous offrir une nouvelle version. En voici quelques photos, qui laissent à penser qu'il y a malheureusement peu de différences avec le précédent épisode. Mais, comme pour Sonic, nous n'avons pu voir que le premier level de cette nouvelle version. Il faudra donc attendre le mois de décembre pour tester la version définitive du jeu, et lui attribuer un évaluation correcte.

BIO HASARD BATTLE

Et l'on finit par une petite originalité : Bio Hasard. Il s'agit d'un shoot'em up disponible vers novembre, dans lequel vous dirigez un vaisseau du plus pur type « Bio Design ». Vous y affrontez des ennemis non moins cosmiques, issus de mutations génétiques dues à des expériences chimiques ratées. Bref, un jeu étrange venu d'ailleurs que nous attendons avec impatience.

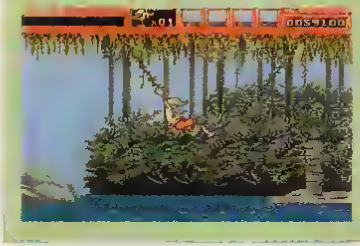


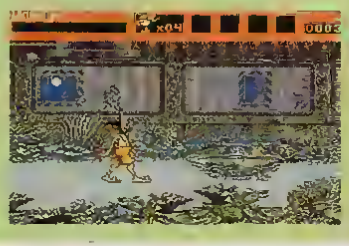
SNES Super Nintendo — DRAGON'S LAIR — ELITE Octobre

Le grand Dirk revient pour frapper encore plus fort. Cette, fois il y met les moyens, puisque c'est sur Super Nintendo qu'il vient promener sa grande silhouette. Et encore une fois, selon la tradition de chez Elite, le jeu ne ressemble en rien aux versions précédentes. Vous y remarquerez tout de suite sa taille impressionnante, et la qualité des graphismes. Vous ne pouvez, malheureusement, pas entendre la magie de la bande sonore. Côté jeu lui-même, Dirk part toujours à la recherche de sa dulcinée, armé de son éternelle épée fétiche. Pour cela, il devra explorer une série de salles du château dans lequel elle est enfermée. Les décors sont à chaque fois différents, et les ennemis sont particulièrement étranges. Test complet le mois prochain.

MD Megadrive — GREENDOG — SEGA Octobre

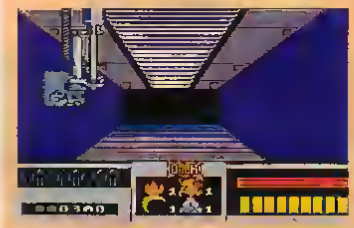
Attention les yeux, voici Greendog. Ceux d'entre vous qui n'ont pas peur des jeux complètement délirants vont être comblés. Tout commence avec un héros à la dégaine peu orthodoxe. Il faut dire que cet inconditionnel du surf s'est retrouvé planté, la tête dans le sable, sur une île déserte... Enfin, pas si déserte que cela ! Comme on lui a jeté un sort, et qu'il ne sait plus surfer, il lui est impossible de rentrer chez lui. Pour se sortir de cette situation assez dramatique, il devra parcourir l'île et retrouver un mystérieux trésor. Ce qu'il ne sait pas, c'est que l'endroit est peuplé de dizaines de bêtes, les plus étranges qui soient ! Bref, un jeu de plates-formes à découvrir dès sa sortie, ne serait-ce que pour ses sublimes graphismes, et sa très bonne bande sonore.





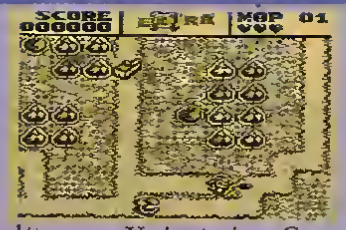
MS Master System — SPACE GUN — TAITO Septembre

Taito est le dernier éditeur japonais à ne pas avoir abandonné la Master System, et au vu de la qualité et de l'originalité de Space Gun, on ne peut que s'en féliciter. Déjà, ce qui surprend, c'est qu'il utilise le phaser. Cela faisait bien longtemps qu'il n'y en avait pas eu ! On ne peut qu'approuver cette initiative, puisque le phaser de la Master System fut le premier à être vraiment fiable et précis. Résultat, si on associe cette précision à un étonnant shoot'em up dans lequel vous devez sauver des naufragés de l'espace qui font face à une armée d'aliens baveux (et de mutants, ce qui n'arrange rien), on se retrouve face à un superbe résultat. Cela montre que la Master System a encore de beaux restes. Test dans le prochain numém.



GB Game Boy — MR DO ! — OCEAN Disponible

Dans le plus pur style Dig Dug, voici Mr Do. Le principe est simple, vous dirigez un petit bonhomme complètement loufdingue qui creuse pour trouver les cerises dont il raffole. Mais ce n'est pas son seul vice, il aime aussi les diamants ! Ce qui attire la convoitise de nombreux malfrats, bien décidés à lui faire la peau pour le détrousser. Un jeu typique Game Boy, sans surprise, qui devrait être dans les magasins à l'heure où vous lirez ces lignes.

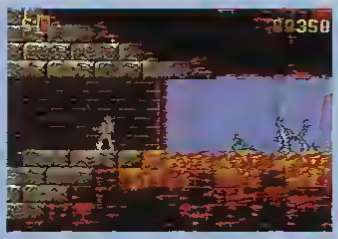


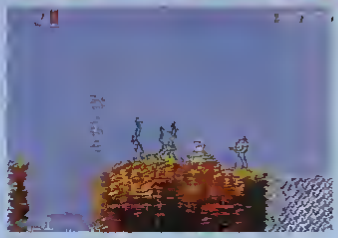
RÉSULTATS DU CONCOURS SUPER NINTENDO

Avec un peu de retard, voici les résultats du grand concours Super Nintendo. Ont donc gagné une Super Nintendo avec Super Mario World : Nicolas Klein, de Logne ; Laurent Kubaski, de Bohars ; Mario (?) Breda, d'Auduicourt ; Eric Huygue, de Marly ; Pascal Ajagamelle, de la Réunion ; Nguyen Hong-An, de Boulogne ; Roberto Plee, de Berck ; Fabrice Ogier, de Saint-Chamond ; Yann Villemain, de Saint-Ouen ; Alain Segura, de Ensues-la Redonne.

SNES Super Nintendo — SUPER TURRICAN — IMAGINEER Octobre

Encore une surprise de chez Ludigames, Turrican sur NES ! Après avoir navigué sur Megadrive et Game Boy, le voici désormais sur la Nintendo 8 bits. On aurait put craindre le pire, alors que c'est plutôt le contraire qui s'est produit. Première surprise, la jouabilité est excellente ! Autre surprise, les graphismes sont particulièrement soignés pour de la NES. Hormis cela, on retrouve le jeu intact face aux autres versions, avec son lot de qualités et de défauts. Pour ceux qui ne connaîtraient pas, il s'agit d'un jeu de plates-formes assez étrange, dans lequel on dirige un soldat spatial, armé d'un énorme gun, qui se fait attaquer par des tas de petites bestioles fort excitées. Le but consiste à atteindre la fin du niveau sans se faire détruire, et sans se faire bloquer par les innombrables voies sans issues et salles secrètes.





GG Game Gear — TAZMANIA — SEGA Octobre

Après un passage remarqué sur Megadrive, l'homme de Tasmanie revient sur Game Gear. Les graphismes sont, bien sûr, nettement moins impressionnants sur cette version portable. Ils restent, malgré tout, de très bonne qualité par rapport aux capacités de la Game Gear. On remarquera, surtout, l'excellente animation du personnage, ainsi que l'étonnante vitesse de son attaque tournante (qui n'est pas sans rappeler quand Sonic se met en boule, d'ailleurs !). A part ça, nous n'avons pas encore eu le temps de tester suffisament ce jeu en profondeur pour l'évaluer. Ce sera fait dans les prochains numéros.

LE JUSTE PRIX

[illegible]

LE NINTENDO SUPER TOUR 92

Le Nintendo Super Tour vu de l'exterieur

Sponsorisé par *Player One* et NRJ, le Super Tour Nintendo a écumé les côtes françaises durant tout l'été, histoire de dévoiler aux vacanciers éblouis les possibilités de la Super Nintendo.

Pour ceux qui ne l'auraient jamais rencontré, rappelons que le Super Tour se déplace à bord d'un semi-remorque de 33 tonnes qui, une fois déployé, offre un espace de jeux de 50 m². Celui-ci mettait à la disposition des joueurs 26 bornes Super Nintendo et 24 points Game Boy. « Cette manifestation, déclare Barthélémy Gilles, responsable du Tour, a pour but principal de présenter la Super Nintendo et d'en montrer les possibilités. Le Tour, c'est une aire de jeu où les jeunes sont libres d'essayer les hits de notre console 16 bits, en toute tranquillité et sans matraquage publicitaire. » Et les hits étaient bien là, puisqu'en plus de jeux comme Addam's Family ou Super R-Type, on pouvait tenter de braver les combattants du fabuleux Street Fighter II. En tout, quinze nouveaux jeux Super Nintendo on été présentés lors de cette tournée.

LE SUPER CONCOURS

Et comme si tout cela ne suffisait pas, un super concours était organisé à chaque étape. Les participants devaient s'affronter par groupes de 10 sur F-Zero (en mode practice, sur le circuit de Mute City avec la Fire-Stringray). Le départ de ces compétitions s'effectuait en simultané grâce à un système informatique contrôlant également les temps d'arrivée. « Ce système informatique, précise Barthélémy Gilles, assure à tous les joueurs que le classement final est parfaitement exact : il n'y a aucune tricherie possible ; de plus, les courses sont identiques dans chacune des villes que nous avons traversées. » Le gagnant de chaque série remportait une casquette, un pin's et un tee-shirt. Mais ce n'est pas fini. Les 10 meilleurs temps de la journée participaient à une Super Finale, et le gagnant de la journée remportait... une Super Nintendo : logique non ? Pour l'anecdote, sachez que le record du Super Tour est de 2'43"12. Bien loin, en fait, de celui de la rédaction de *Player One*, détenu par Chris avec 2'39"90 !

Le Tour est venu, et il est reparti, laissant derrière lui des regards envieux et des rêves... en 16 bits.

Ugly

Tout le monde pouvait tenter sa chance.

Barthélémy Gilles face au Tour

Pendant la compétition, la lutte est âpre.

LA LYNX SE RÉVEILLE

Les batfans amateurs de Lynx ont raison de se réjouir : Atari leur propose désormais la Lynx avec le jeu Batman : le retour, ainsi qu'un jeu de piles, un câble Comlynx et une housse. Et le tout pour moins de 1 000 F. Dans la foulée, le constructeur yankee en profite pour annoncer la sortie d'une trentaine de jeux d'ici à la fin de l'année. La grande nouveauté réside dans l'arrivée de nombreux titres dans deux catégories traditionnellement mal loties sur Lynx : les jeux de sports (Hockey, World Class Soccer, Baseball Heroes, Jimmy Connor's Tennis, Malibu Beach Volley Ball, Basket Brawl, NFL Football) et les conversions de grands succès issus de la micro ou de l'arcade (Double Dragon, Super Off Road, Lemmings, Ninja Gaiden III, Pit Fighter, Shadow of the Beast) sans oublier Eye of The Beholder, un fantastique jeu de rôles. Eh bien ! si les délais sont respectés, les possesseurs de l'outsider des consoles couleur ont de quoi sourire.

LA SUPER NINTENDO DEVIENT UNIVERSELLE

Comme vous le savez tous, la Super Nintendo française n'est pas compatible avec les jeux japonais (Super Famicom) et les jeux américains (Super Nintendo). Seulement voilà, depuis son lancement, peu de titres sont sortis en France, et à des prix parfois assez élevés. Pour pallier ces deux inconvénients majeurs, il est désormais possible de trouver une parade chez certains revendeurs non-officiels Nintendo. Il s'agit d'adaptateurs, qui détournent la protection des Super Nintendo françaises, pour faire fonctionner les cartouches japonaises et américaines. Trois types d'adaptateurs sont actuellement disponibles sur le marché. *Player One* vous en donne un petit aperçu ...

LA SOLUCE BIDOUILLE !

Le premier propose une bidouille assez étrange, puisqu'il faut apporter une cartouche française chez un certain revendeur, pour qu'il la démonte, dessoude le cbip de protection qui s'y trouve, et le place dans un châssis d'adaptateur de type Honey Bee ou Megacom. Résultat, cet adaptateur rend votre Super Nintendo compatible avec tous les jeux des autres pays. Le principal inconvénient, c'est que la cartouche française qui a été utilisée pour l'opération ne fonctionne qu'avec l'adaptateur (il est évident que nous condamnons ce type de manipulations sur les consoles ou sur les cartouches, car cela fait sauter la garantie du constructeur, et peut nuire fortement à la durée de vie de votre matériel).

L'UNIVERSAL ADAPTER

Autre type, l'Universal Adapter. Beaucoup plus sécurisant, il ne demande aucune modif. Son principe est simple, il y a deux connecteurs, et l'on y branche une cartouche française sur le côté, et une japonaise ou une américaine sur le dessus. Un petit switch permet de sélectionner la cartouche sur laquelle on veut jouer. Seul reproche, l'ensemble est lourd, mal équilibré et présente des signes de fragilité.

LE SIDE BY SIDE

Pour finir, notre préféré, reprend le même look que les adaptateurs Honey Bee ou Megacom (pour ceux qui ne connaissent pas, il s'agit d'adaptateurs permettant de faire passer des jeux japonais sur une Super NES américaine, et inversement), sauf que celui-ci propose deux connecteurs, côte à côte, placés sur le dessus. L'un pour la cartouche française, l'autre pour la cartouche américaine ou japonaise. Gros avantage, il ne coûte que 99 F, et paraît très solide.

SNES ACTION REPLAY

Pour finir, à signaler qu'une version spéciale de l'Universal Adapter, nommée Action Replay (qui existe déjà sur Megadrive), propose en plus, de rentrer et de trouver des codes pour obtenir un tas d'astuces comme des vies infinies ou l'invincibilité (ce qui enlève tout intérêt aux jeux, d'ailleurs).

MISE EN GARDE

Si les adaptateurs présentent de nombreux avantages, il ne sont pas non plus la panacée. D'une part, certains jeux comme Pilotwings ne fonctionnent sur aucun des adaptateurs du marché (la présence de coprocesseurs supplémentaires pour ces cartouches semblent les perturber). Il est donc probable que les futures super cartouches, que va commercialiser Nintendo (32 mégabits, Rom rapides, DSP...), ne pourront pas marcher sur ces adaptateurs. De plus, on se heurte à de nombreux problèmes sur les cartouches à sauvegardes (Zelda 3, Mario 4, Actraiser...).

Choisir un adaptateur se révèle, donc être un bon investissement à court terme, mais risque de poser des problèmes dans le futur. Nous vous conseillons d'être extrêmement vigilants lors de l'achat de l'un d'eux, et de tester la compatibilité des cartouches d'import que vous comptez acquérir.

Crevette

L'action replay

Le side by side

L'universal adapter

CHRONOGAMES

Les jeux du futur au present

HOT NEWS

Les news en direct des US !

Nouveau ! Précommandez vos jeux pour les recevoir avant tout le monde et faire des économies !!!

QUANTITE LIMITEE

Ce mois-ci	SNES	SPIDERMAN AND XMEN	~~475~~	449
		OUT OF THIS WORLD	~~475~~	449
	SEGA	JAMES POND III AQUABATICS	~~475~~	375
		JENNIFER CAPRIATI TENNIS	~~425~~	395
	GAME BOY	TOM & JERRY	~~259~~	225
		SPIDERMAN II	~~259~~	225

Pour être informé ou pour commander appelez au (1) 42 94 06 09

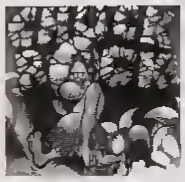
SUPER NES

GENIAL ! Adaptateur SUPER NINTENDO
pour jouer avec les cartouches US et JAP sur votre console Française **99,00**

PILOT WINGS	449	HOOK	475
FINAL FIGHT	475	TORTUES NINJA IV	475
CASTLEMANIA IV	475	SUPER SOCCER CHAMP	475
CONTRA III	475	SIMPSONS KRUSTY FUN HOUSE	475
RIVAL TURF	475	SPANKY'S QUEST	475
WWF WRESTLE MANIA	475	WINGS II	475
ZELDA III	475	ROBOCOP III	475
GHOULS N GHOST	475	SUPER DOUBLE DRAGON	495
ADDAM S FAMILY	475	**STREET FIGHTER II**	590

SEGA MEGADRIVE

CADASH	395
TAZMANIA	395
ATOMIC RUNNER	395
E. HOLYFIELD BOXING	395
KRUSTY'S FUN HOUSE	395
ARCH RIVALS	395
STEEL EMPIRE	395
DRAGON'S FURY	395
DAVID ROBINSON BASKET	395
LEMMINGS	395
ACTION REPLAY PRO	495
TERMINATOR	449
EURO CLUB SOCCER	449



CHUCK ROCK 449

SUPER SMASH TV	425
PREDATOR II	425
ALIEN III	425
TWISTED FLIPPER	395
DUNGEON & DRAGONS	495
PROMO	
SONIC	249
SPACE INVADERS 91	249
SPIDERMAN	249
SAINT SWORD	249
KING S BOUNTY	199
TRUXTON	149

GAME BOY

HUDSON HAWK 239

LOUPE ECLAIRANTE	139
HOOK	239
TINY TOONS	239
PRINCE OF PERSIA	259
BEETLEJUICE	259
BLUES BROTHERS	259
BARBIE	259
LOONEYTUNES	259
TERMINATOR II	259
SUPER KICK OFF	259
OR FRANKEN	259
DOUBLE DRAGON III	259
UNIVERSAL SOLDIER	259

BATMAN II 259

Jeux NES à 149 F Contactez nous !

BON DE COMMANDE EXPRESS A ENVOYER A : CHRONOGAMES
Jeux dispos livres rapido !!!
BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08
Tel (1) 42 94 06 09

TITRES	PRIX
Port et emballage	+25F
TOTAL A PAYER	

Jeux envoyés par colissimo

NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
TEL

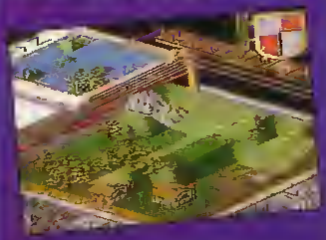
REGLEMENT
O CHEQUE
O CCP O MANDAT LETTRE
O CONTRE REMBOURSEMENT +30F
O CARTE BLEUE
NUMERO
DATE EXPIRATION /
SIGNATURE

JE POSSEDE :
O GAMEBOY
O MASTER SYSTEM
O MEGADRIVE
O SUPER NINTENDO
O SUPER FAMICOM
O AUTRES

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles
Offre valable dans la limite des stocks disponibles

POPULOUS

Populous fut l'un des premiers jeux à être sortis sur la Super Famicom au Japon. Grâce à Ludiojannes, il n'aura pas fallu attendre trop longtemps pour qu'il atterrisse sur la Super Nintendo française. C'est d'autant plus important que ce jeu de stratégie culte (encore un titre que l'on a croisé sur pratiquement toutes les machines du marché) est une véritable réussite sur la Nintendo 16 bits. Au chapitre des caractéristiques propres à cette version, on peut citer des graphismes encore améliorés, les options complètes de la version micro d'origine, et une intégration des Promises Land (les tableaux spéciaux de Populous). Bref, tout est réuni pour que vous passiez des centaines d'heures dessus.

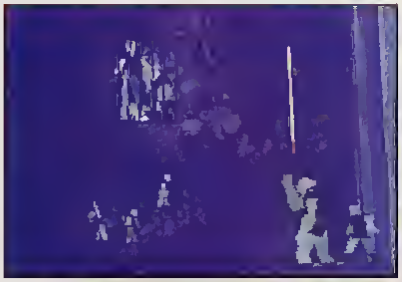


LA SUPER NINTENDO JOUE LES STARS !

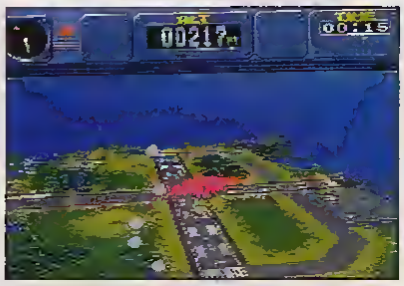
Quelle ne sera pas votre surprise de trouver, dans *Nintendo Player* du mois de septembre/octobre, une cassette vidéo ! Cette opération inédite, réalisée par Nintendo, a pour but de vous faire découvrir toutes les spécificités de la Super Nintendo, les jeux disponibles, et les titres à venir. Le voyage commence donc par une visite en 3D de l'intérieur de la console On se croirait presque à Euro-Disney ! Cela continue par une description détaillée, exemples à l'appui, des fonctions de zoom et de rotation. C'est à cette occasion que vous sont présentées de courtes séquences de Pilotwings et de Super Ghouls and Ghost. Le son, l'un des grands points forts de la 16 bits de Nintendo, est illustré à l'aide de Super Tennis pour les bruitages, et d'Addams Family pour la musique. C'est après cela que l'on passe en revue toutes les petites merveilles que va nous proposer la Super NES d'ici à Noël. Ainsi, les fans de Street Fighter II risquent de devenir complètement fous à la vue des quelques minutes de combat entre Ryu et Ken ! Les non-violents, eux, s'extasieront plutôt sur les superbes images de Zelda 3. Et vous découvrirez même des jeux inédits comme Another World, qui n'est pas encore sorti au japon et qui est prévu pour le mois de décembre. Bref, cette cassette remplit entièrement son rôle, puisque qu'elle donne, 12 minutes durant, une irrésistible envie de... jouer à la Super Nintendo !

DATE DE DISPONIBILITÉ DES JEUX PRÉSENTÉS DANS LA CASSETTE :

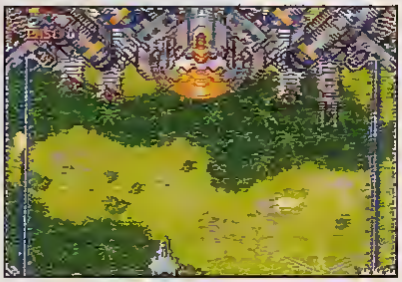
- UN SQUADRON disponible
- CASTLEVANIA IV disponible
- MARIO 4 disponible
- ADDAMS FAMILY disponible
- SUPER SOCCER disponible
- SUPER TENNIS disponible
- F-ZERO disponible
- SUPER GHOULS AND GHOST fin octobre
- ZELDA 3 : fin octobre
- ANOTHER WORLD décembre/janvier
- TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE 4 : fin octobre
- SUPER PROBOTECTOR fin octobre
- SUPER ALESTE novembre
- SUPER ADVENTURE ISLAND fin octobre
- STREET FIGHTER II octobre
- PILOTWINGS décembre
- SUPER SCOPE octobre



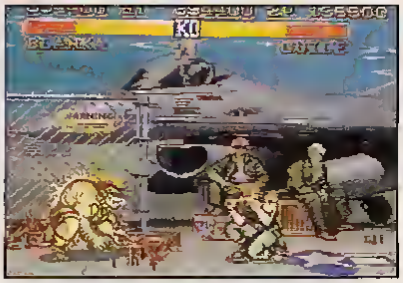
Another World



Pilotwings



Super Aleste

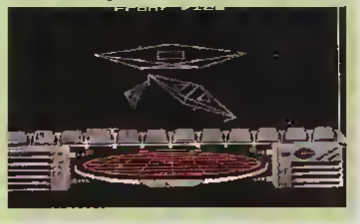


Street Fighter II

36 15 PLAYER ONE

NES Nintendo — ELITE — IMAGINEER Septembre

Elite est un jeu que l'on ne s'attendait vraiment pas à voir débarquer sur console... Encore moins sur la bonne vieille NES ! Il faut dire que la prononciation de son nom risque de réveiller des troubles, encore mal cicatrisés, chez les vieux routards du jeu vidéo. Sorti dans les temps les plus reculés de la préhistoire informatique, Elite est un véritable chef-d'œuvre, tant il réussit à vous plonger dans un univers fort éloigné du monde réel ! Graphisme 3D en « fils de fer », scénario aussi complexe que riche, il va falloir s'habituer à décoller de son bon vieux canapé pour prendre part à une gigantesque bataille interstellaire ! Surtout qu'Imagineer a réussi l'impossible, puisque la réalisation de la version 8 bits est digne de machines plus puissantes. Préparez donc, dès aujourd'hui, quelques nuits blanches, pour accueillir ce jeu hors du commun.



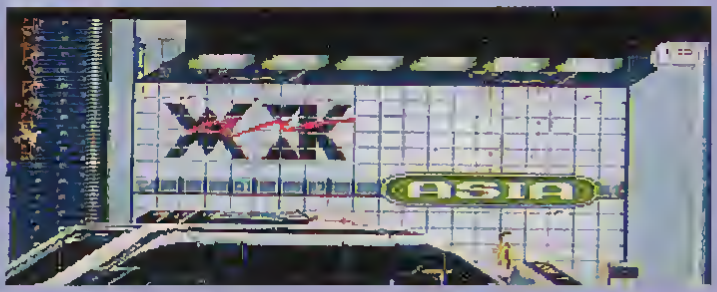
MD Megadrive — SPEEDBALL 2 — Virgin Octobre

Et encore un jeu qui nous vient du monde des ordinateurs. Speedball 2 est une simulation sportive d'un type que l'on n'est pas prêt de voir aux Jeux olympiques ! Il s'agit d'un mélange, entre le rollerball (du film du même nom), le hockey sur glace et le football américain. En clair, on retrouve sur le terrain des joueurs gabarits poids lourds équipés comme de véritables cuirassés.

Ces petits bonshommes sont dix sur le terrain, et malheureusement il n'y a qu'une seule balle (en fait de balle, il s'agit plutôt d'une superbe boule d'acier qui ne doit pas faire que du bien quand elle vous heurte la gencive !). C'est donc un combat à mort qui s'engage pour prendre possession de l'objet, et le loger dans les buts adverses. A signaler que cette conversion de Virgin s'annonce excellente, tant au niveau des graphismes que de la jouabilité. Un méga hit, donc, en perspective.

MD Megadrive — FLASH BACK — DELPHINE Décembre

Delphine est une jeune société française, filiale d'une maison de disques, qui réalise de véritables miracles avec tout ce qu'elle touche. Another World (bientôt disponible sur Super Nintendo, et plus tard sur Mega-CD), son plus gros hit, à ce jour, suffit à lui-même à prouver tout le savoir-faire de cette petite mais efficace équipe. Et son expérience sur les consoles a beau être récente, cela ne l'empêche pas de faire suivre Another World d'une nouvelle petite merveille, j'ai nommé : Flash Back. Programmé différemment qu'Another World, Flash Back en reprend néanmoins cette technique d'animation maison, qui n'est pas sans rappeler Prince of Persia, et qui rend les mouvements des personnages incroyablement fluides et réalistes. Associé à un scénario d'aventure assez complexe et génial, ce jeu risque de devenir incontournable pour tout possesseur de Megadrive. On attend avec impatience le feu vert de Sega (le jeu n'est pas totalement terminé) pour le tester.. Restez à l'écoute.



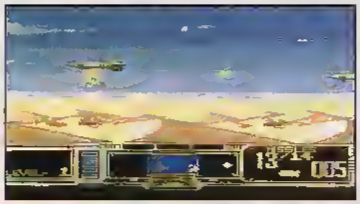
STREET FIGHTER II

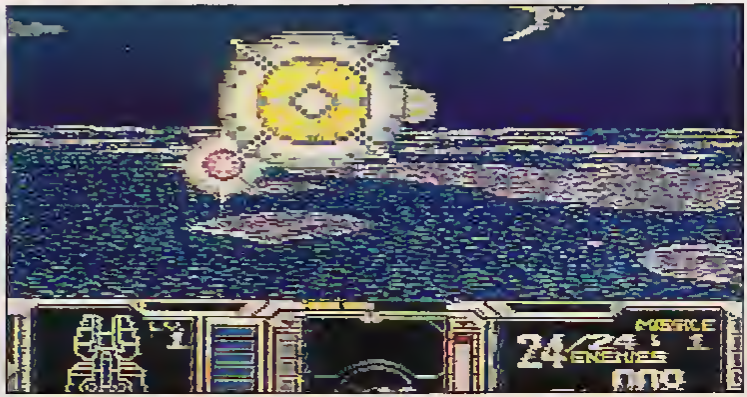
La méga star des jeux vidéo arrive plus tôt que prévu sur la Super Nintendo. Dès octobre, vous allez trouver Street Fighter II sous deux configurations. La première proposera un pack complet intégrant la

Super Nintendo + Street Fighter II (en lieu et place de Super Mario 4, que l'on trouvera désormais en solitaire). Dans le second cas, Street Fighter II sera vendu séparément, comme un jeu normal. Ce n'est, évidemment, pas la peine de vous rappeler que Street Fighter II est le beat'em up ultime, et qu'il va falloir se battre pour en choper lors du premier arrivage. Test complet dans le prochain numéro.

SUPER SCOPE 6 : SHOOT TO THRILL !

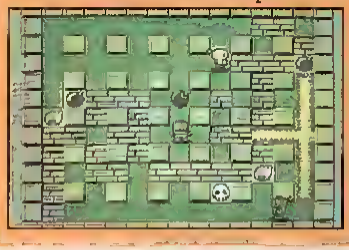
Planquez-vous, Nintendo s'apprête à lancer l'arme fatale sur Super Nintendo ! Son nom : Super Scope 6. Sa mission : tirer sur tout ce qui bouge à l'écran. En clair, le Super Scope est un bazooka au look si dévastateur, qu'il ferait pleurer de jalousie les accessoiristes d'Universal Soldier ! Mais ce n'est pas pour faire beau, puisque ce sublime jouet est l'évolution directe des lights phasers que l'on trouvait dans le passé sur les consoles 8 bits. Évolution oblige, le Super Scope est à infrarouge, ce qui veut qu'il n'y a plus de câble qui l'enchaîne à la console. Et comme il se calibre automatiquement et en permanence, on peut se mettre à n'importe quel endroit d'une pièce pour l'utiliser. Mais sans les jeux, cela ne sert à rien, c'est pour cette raison qu'une cartouche comprenant six titres l'accompagne. Dedans, vous y trouverez des versions spéciales de Tetris, et des shoot'em up genre « attaques de missiles », ou « vagues de vaisseaux ennemis ». La précision du Super Scope est de l'ordre du pixel, ce qui vous autorise à vous prendre pour un vrai chasseur ! Le Super Scope touchera les magasins français au mois d'octobre, et coûtera dans les 590 F.

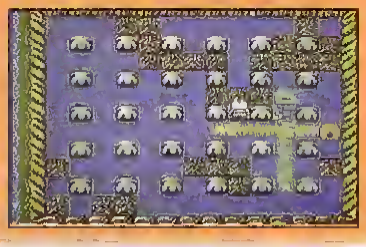




GB Game Boy — DYNABLASTER — HUDSON SOFT — Septembre

Les amateurs éclairés le savent : Bomberman est un must ! Une sorte de drogue douce qui vous prend le cerveau et ne vous lâche plus. En Europe, allez savoir pourquoi, Bomberman s'appelle Dynablaster. Le voici donc sur NES. Vous allez retrouver cet univers étrange où des petits bonshommes tracent leur route à grands coups de bombes à retardement. Des options cachées, augmentent la puissance et la portée de celles-ci. Attention, donc à ne pas se prendre un retour de flammes. Quant au challenge, il faudra s'accrocher pour exploser les 48 levels que compte le soft à moins de jouer à deux en mode VS. Test complet le mois prochain.





GB Game Boy — TIP OFF — IMAGINEER — Novembre

Vous connaissez tous Kick Off, la simulation de foot que l'on trouve sur de nombreuses consoles, eh bien ! voici Tip Off, la même chose mais avec du basket ball ! C'est toujours Imagineer qui s'y colle (comme toutes les versions Nintendo de Kick Off), et cela reprend la fameuse vue du dessus. Une telle solution peut étonner sur un jeu de basket, et pourtant ça fonctionne très bien. Il faut dire que la jouabilité est fabuleuse, ce qui contribue largement à la qualité générale. Et comme les graphismes, malgré encore une fois cette vue étrange, sont de bonne qualité, on peut pronostiquer que Tip Off va faire un malheur chez les fans du basket... et chez ceux du Dream Team des derniers Jeux olympiques.

SNES Super Nintendo — PGA TOUR GOLF — ELECTRONIC ARTS — Octobre

Depuis le lancement de la Super Nintendo, il manquait un jeu de golf pour compléter les excellents foot et tennis déjà disponibles. C'est Ludigames qui va combler ce manque, en distribuant PGA Tour Golf d'Electronic Arts. Existant déjà sur de nombreuses autres machines, cette version se caractérise par l'utilisation du mode 7 de la Super Nintendo, pour visualiser le terrain. L'effet ainsi produit est assez spectaculaire, et on a l'impression d'être un oiseau qui survole les parcours, pendant la présentation, puis la balle elle-même durant le jeu. De plus, les amateurs éclairés admireront la visualisation des greens en 3D, et le parfait respect des règles. Les autres apprécieront surtout la facilité de jouer, et le plaisir que cela génère.

3615 PLAYER ONE

Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de *Player One*... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans chaque cartouche à la fin des tests de jeu.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Zelda ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Gradius ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Opération Wolf ou Duck Hunt.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Out Run.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plates-formes comme Mario I et II.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

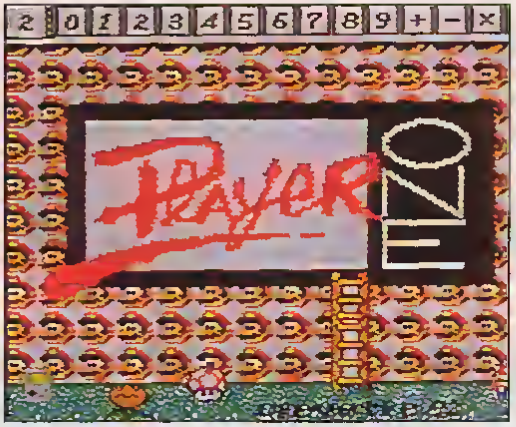
Jeu de rôles.

Jeu d'aventures.

Et enfin... les jeux de réflexion !

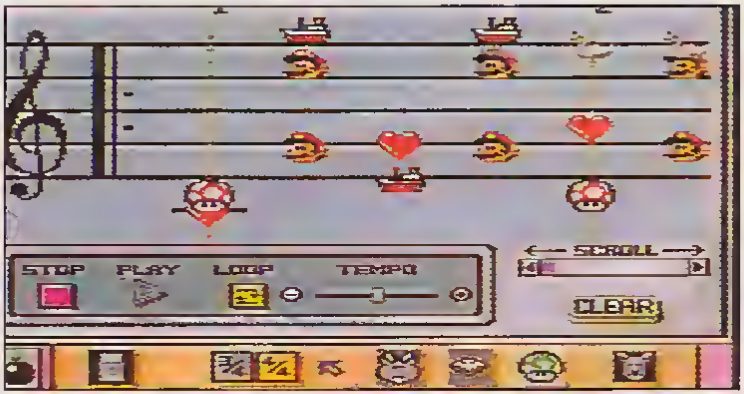
Evidemment, chaque jeu est désigné par plusieurs pictos.
Ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade...

SUPER MARIOPAINT



DES SOURIS ET DES HOMMES

Une grande révolution s'annonce sur la Super Nintendo pour la fin de l'année. Super MarioPaint est au centre de cet événement. Sous ce nom se cachent deux éléments importants. Le premier n'est autre qu'un programme de création de dessin, de musique et d'animation. Avec des commandes simples, mais efficaces, vous allez pouvoir devenir des bêtes du dessin, mais aussi de la musique. Toutes les commandes sont sous forme d'icônes, et l'on retrouve des fonctions que l'on est plus habitué à rencontrer sur des ordinateurs que sur des consoles de jeu ! De plus, il sera possible de sauvegarder vos créations sur la cartouche. Mais le plus important, c'est la souris, qui est livrée avec, car elle ouvre des perspectives jusqu'alors inconnues sur consoles. La souris est un petit boîtier que l'on tient dans la main, et qui vous permet de diriger un curseur à l'écran. On peut ainsi déplacer des objets, sélectionner des menus, etc., de façon beaucoup plus rapide, précise et agréable qu'avec une manette. Ainsi, de nombreux jeux existant sur ordinateurs sont difficilement adaptables sur consoles, à cause de l'absence de souris. Désormais, on ne rencontrera plus ce problème sur la Super Nintendo ! Déjà, de nombreux jeux qui utiliseront cette souris sont en cours de développement (Populous 2, Powermonger, Might and Magic 2 et 3, Sim City...), et il y a gros à parier que cela s'accentuera dans l'avenir....



Pour nous offrir toujours plus de plaisir à jouer. Super MarioPaint devrait être disponible vers décembre/janvier, aux alentours de 600 F.

OCEAN SURFE SUR LA VAGUE NINTENDO !

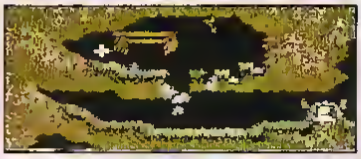
Robocop 3 (SNES)

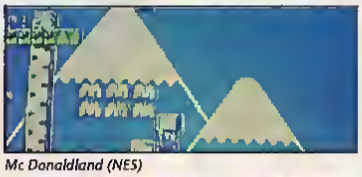
Radio Flyer (SNES)

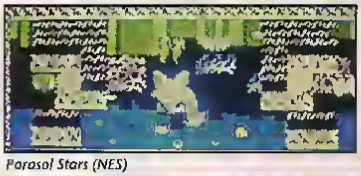
Le plus gros éditeur européen de jeux vidéo continue sa lancée sur NES, Game Boy et désormais... Super Nintendo.

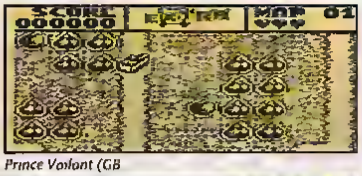
Si la fortune d'Ocean s'est faite depuis de nombreuses années sur les micro-ordinateurs, l'éditeur anglais est désormais très actif sur le marché des consoles. Ayant été l'un des tout premiers Européens à avoir obtenu la licence de développement de Nintendo, Ocean reste fidèle au constructeur japonais, et vient de nous présenter sa future ligne de produits. Donc, avant de voir ce qu'il nous réserve pour l'avenir, il est bon de se souvenir que le passé console d'Ocean se raconte à coups de Robocop (NES, Game Boy), de Navy Seals (Game Boy), et plus récemment de Addams Family sur NES, Game Boy et Super NES.

Et puisque l'on parle de Addams Family, sachez qu'ils sont justement en train d'en préparer un autre sur Super Nintendo. Son nom : The Addams Family Animation « Scavenger Hunt ». Cette pseudo-suite ne sera plus adaptée du film, comme c'était le cas pour celui qui vient de sortir, mais du dessin animé qui fait actuellement un carton sur les chaînes de TV américaines. Et l'on peut déjà vous dire que ce ne sera plus Gomez le héros, mais Pugsley ! De plus, il sera aussi beau et aussi fabuleux à jouer que le précédent. Il comptera 10 levels de folie (cuisine, salle de bain, laboratoire...) et devrait être fini aux alentours de Noël. On devrait donc le voir débarquer au début de l'année prochaine.


Lemmings (NES)


Mc Donaldland (NES)


Parasol Stars (NES)



Prince Valiant (GB

Prince Valiant (NES)

Et puisque l'on est dans les jeux Super Nintendo, autant vous annoncer tous les autres titres prévus:
Radio Flyer (Super NES) : tiré du film du même nom, est prévu pour 93.
Cool World (Super NES) : mi-93.
Jurassic Parc (Game Boy, NES, Super NES) : tiré du prochain film de Spielberg, sortira fin 93.
James Pond (Super NES) : Ocean a repris la licence du jeu Megadrive d'Electronic Arts pour la Super NES.
Darkman (NES, Game Boy) : verra le jour l'année prochaine.
Squarrel (Super NES) : sous ce titre provisoire se cache le secret le mieux gardé d'Ocean. Un jeu qui, paraît-il, serait l'anti Sonic sur la Super Nintendo... La seule info que l'on a, c'est que ce ne sera pas un hérisson bleu, mais un petit écureuil ! Il devrait sortir au milieu de l'année prochaine.

D'ici là, il faut s'attendre à voir débarquer, pour Noël, Lemmings (NES, Game Boy) et Robocop 3 (Super Nintendo), distribués par Bandai. Et Mc Donaldland (NES), Parasol Star (NES, GB), Prince Valiant (NES, GB), Hudson Hawk (NES, GB) et Push Over (Super Nintendo) distribués directement par eux.

Et pour finir, les possesseurs de Super Nintendo pourront s'offrir l'Arme Fatale et Exhaust Heat vers février. Si l'on veut voir encore plus loin, Ocean travaille déjà sur de futurs produits pour le CD-Rom Nintendo, et pour la Play Station de Sony. Ainsi armé, on peut pronostiquer qu'Ocean n'est pas prêt de... couler !

MADE IN

Made in Japan rapporte tous les mois, de l'empire du Soleil-Levant, les nouveautés sur vos machines préférées. Attention, certains jeux ou machines présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France.
La rubrique comporte désormais deux parties : « News in Japan » et « En vitrine à Tokyo ».

SUPER FAMICOM

En pleine idylle avec la Super Famicom, SNK continue à convertir la plupart des hits de la Neo-Geo sur la 16 bits de Nintendo. Après **King of the Monsters**, sorti en juillet, c'est désormais au tour de **Super Base Ball 2020**, et surtout de **Fatal Fury**, l'un des plus grands beat them up de la bécane, de s'apprêter à franchir le pas. Malgré sa superbe réalisation, ce dernier jeu devrait toutefois avoir du mal à détrôner Street Fighter II. Même problème pour **Power Athlete**, clone flagrant du programme de Capcom. Décidément, ça va castagner sec cet automne, période au cours de laquelle tous ces jeux devraient sortir. Amateurs de jeux de rôles, préparez-vous : le cinquième volet de **Final Fantasy** est sur le gril ! Pas de date de disponibilité pour le moment, mais le jeu semble prometteur, et devrait être au moins aussi bon que les précédents épisodes. Un petit sport pour se reposer ? **Twin Ball** se propose de vous initier aux subtilités du volley. Dommage que le mode 7 n'ait pas été utilisé. Vous aviez craqué pour le premier Populous ? Alors apprêtez-vous à suer encore sang et eau sur **Populous II**, en cours de développement sur Super Famicom. Dans un tout autre registre, **F-1 Super Driving**, en boutique depuis août, vient s'ajouter à la liste des innombrables courses auto de la Super Famicom : peu de chose à dire, si ce n'est qu'on peut jouer à deux simultanément et que les ingrédients du genre répondent à l'appel.

MEGADRIVE

Megafans, on commence en fanfare par Ze News : **Street Fighter II**, le jeu de baston de l'année, est prévu sur Mega CD. Non, vous ne rêvez pas ! La nouvelle est tout ce qu'il y a de plus officiel même si aucune date de sortie n'a été précisée pour le moment.

Décidément, Sega a décidé de mettre le paquet pour relancer le CD-Rom de sa 16 bits. Il faut reconnaître que des titres aussi forts s'imposent, tant les ventes de leur périphérique affichent des résultats navrants au pays du Levant. Un seul moyen de renverser la vapeur pour Sega : des titres, des titres et encore des titres. D'où la floppée d'annonces qui déferlent depuis quelque temps : ainsi, en ce mois de septembre, **Black Hole Assault**, un beath them up stratégique mettant en scène des robots, et **3rd World War** un wargame, sont venus s'ajouter aux **Prince of Persia**, **Rise of the Dragon**, **After Burner III** et autres **Batman**. Malheureusement, la qualité ne semble pas encore au rendez-vous, et une bonne partie de ces titres disposent encore de graphismes nettement inférieurs à ceux que l'on peut trouver sur le CD-Rom de NEC. La palette de couleurs limitée de la Megadrive n'est sans doute pas étrangère à ce phénomène, mais on peut également incriminer l'attitude des éditeurs qui, le plus souvent, ne proposent que des titres assez moyens, inférieurs même aux meilleures cartouches. On voit quand même apparaître quelques jeux intéressants comme **Thunder Storm FX**, une shoot them up mettant en scène des hélicos, et utilisant des images digitalisées ; et **Dark Wizard**, un jeu de rôles proposant des dessins animés de grande classe. Toujours est-il qu'un énorme effort, tant sur la qualité que sur la quantité des titres, et cer-

1

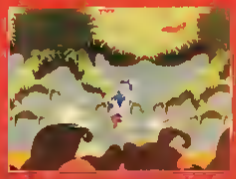
2

5

6

7

10


11

12

15

16

18

1 : *F1 Super Drivin (Super Famicom)*
2 : *Fatal Fury (Super Famicom)*
3/4 : *Power Athlete (Super Famicom/Megadrive)*
5 : *Twin Ball (Super Famicom)*
6 : *Super Base Ball 2020 (Super Famicom)*
7 : *Land Stalker (Megadrive)*
8 : *Dark Wizard (Méga CD)*

N JAPAN

NEWS IN JAPAN
L'actualité en direct du Japon.

tainement une baisse du prix du périphérique, seront nécessaires pour donner au Mega CD une vague chance de percer au Japon.

Sur le front des cartouches, la situation est nettement plus réjouissante. Sega nous concocte, pour le courant du mois de septembre, **Land Stalker**, un jeu de rôles mettant en scène un elfe. Principal intérêt de la chose : de superbes graphismes en 3D isométriques. On continue dans la série jeux de rôles avec **Phantasy Star IV** : ça va faire plaisir à Chris ! Encore en chantier, le jeu ne devrait pas être achevé avant la fin de l'année. Ne quittons pas le registre des gros titres en passant à **Bare Knuckle II**, qui sera vraisemblablement vendu dans nos contrées sous le nom de **Streets of Rage II**. Et pour tous les bastonneurs qui n'en auront jamais assez, voici **Power Athlete**, un combat à la Street Fighter II, de chez Kaneko, qui présente l'originalité de sortir aussi bien sur Megadrive que sur Super Famicom. Pas la peine de vous ruer sur les gants de boxe : aucune date de sortie n'a encore été annoncée pour aucun de ces jeux. C'est toutefois **World of Illusion** qui emporte le titre de sortie de l'automne : pensez-donc, cette cartouche, prévue pour octobre n'est autre que la suite de Castle of Illusion. Cette fois-ci, Mickey est secondé par son pote Donald, pour un jeu de plates-formes se déroulant dans des décors encore plus somptueux. Oh, que ça va être dur d'attendre !

GAME GEAR

La Game Gear continue son petit bonhomme de chemin au Japon, et si le nombre de sorties sur la Sega de poche n'a rien à voir avec celui de sa grande sœur, on trouve quand même de quoi se régaler. Outre **Super Monaco GP II**, tout frais sorti, les fans pourront se délecter avec **Phantasy Star**, prévu pour octobre, et avec **GG Shinobi II**, aux graphismes somptueux, mais attendu seulement pour la fin de l'année.

PC ENGINE

La PC Engine continue à voir abonder les nouveautés au pays du Levant avec toujours plus de couleurs, toujours plus de dessins animés : les éditeurs nippons tirent désormais des merveilles du CD-Rom. C'est d'ailleurs sur CD que sortent la quasi-totalité des annonces de ce mois. Les jeux de rôles se taillent toujours la part du lion : **Burai II**, **Legend of Heroes II**, **Hart of Stone**, **Dragon Knight II**, **Wizardry V**, les merveilles sur lesquelles planchent les développeurs risquent malheureusement de ne jamais toucher nos latitudes, faute de traduction. On vous passe quand même une photo de **Dragon Knight II** pour le fun : les minettes déshabillées que propose ce jeu de Nec Avenue sont vraiment trop flashantes. **Nexar** est un shoot them up à scrolling horizontal dans le plus pur style PC Engine (comprenez : « géant ») avec des décors d'enfer, et des monstres de fin de niveau géants. Sa sortie n'est toutefois pas prévue avant plusieurs mois. Star Mobile vous demande d'équilibrer des balances en y posant des objets : palme d'or de l'originalité assurée pour ce CD qui est presque complètement achevé.

Quelques rares cartouches surnagent encore au milieu de cet océan de CD. Hudson se découvre ainsi la fibre des simulations sportives : après un base-ball (encore !), le concepteur de la PC Engine s'apprête à livrer une simulation des Jeux olympiques, au titre non encore fixé au moment où nous bouclons : l'aviron et le tir s'ajouteront aux épreuves traditionnelles de ce genre de jeu lors de sa sortie en octobre. La suite de Darius, judicieusement nommée **Darius II**, devrait également voir le jour un de ces quatre matins : les superbes graphismes laissent présager un jeu de grande qualité.

Iggy

9/10 : *Bare Knuckle II (Megadrive)*
11-12 : *World of Illusion (Megadrive)*
13 : *Black Hole Assault (Mega CD)*
14 : *Thunder Storm FX (Mega CD)*
15 : *Phantasy Star IV (Megadrive)*
16 : *GG Shinobi II (Gamegear)*
17 : *Nexal (Super CD Rom)*
18 : *Dragon Knight II (Super CD Rom)*
19 : *Les J.O. d'Hudson (PC Engine)*

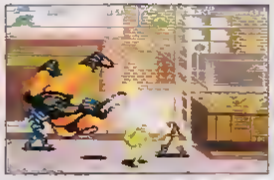
EN VITRINE A TOKYO

« En vitrine à Tokyo », la rubrique interne de Made in Japan, vous propose les mini tests des jeux qui viennent de sortir dans les échoppes nippones. Histoire de vous faire une petite idée de ce qui vous attend dans les mois ou les années à venir. Attention ! ces jeux sortent sur le marché japonais et sont susceptibles d'être modifiés le jour où ils arriveront officiellement en Europe... Voire même de ne jamais toucher le sol français.

SUPER FAMICOM

TORTUES NINJA 4

Turtles in Time



Les Tortues sont là!!!!!!!!!... Sur Super Famicom ! Directement tiré de la borne d'arcade (et pas adapté, puisqu'il y a quand même de nombreux éléments différents), les quatre héros à carapace débarquent dans un déferlement de sons et de couleurs sur la Nintendo 16 bits. Pour ceux qui sont habitués aux Tortues sur la NES, le choc sera sévère quand ils vont découvrir cette version Super Famicom/ Super NES ! A commencer par la bande sonore, tapant aussi bien dans des basses vibrantes que dans des tons suraigus ! Le tout émaillé de voix digitalisées, hurlant des : « Cowabunga », « Pizza Time », ou annonçant haut et clair le titre du level ! Il faut aussi s'extasier sur les graphismes, dessinés dans des couleurs pastels ou fluos, qui ne dépareraient pas sur des fringues de surf ! Le tout donnant un sérieux air de BD (d'ailleurs, il est possible de choisir la couleur du dessin animé ou la couleur du comics pour les tortues !). Le jeu, en lui-même est assez identique aux Tortues Arcade Game de la NES. Sauf que les ennemis et les boss sont largement plus variés, et que l'on y découvre des tonnes de petits gags, disséminés un peu partout durant votre progression, ce qui chasse le côté monotone et gonflant du 2. Surtout que les ennemis changent de tactique d'attaque tout au long du jeu. Bref, c'est une petite merveille, qui risque de faire beaucoup de bruit... Au sens propre, comme au sens figuré !

SUPER FAMICOM

PARODIUS

EN VITRINE A TOKYO

Sortie début juillet au Japon, voici la dernière petite merveille de Konami sur Super Famicom. Adapté de la borne d'arcade, du même nom, Parodius se veut la preuve vivante que les programmeurs de Konami ont non seulement du talent, mais aussi de l'humour ! En effet, ce jeu dément est tout simplement une... parodie des célèbres shoot'em up de la boîte ! Ainsi, on retrouve des éléments de Gradius, Nemesis, Twin Bee, etc., sous forme de gags Mais ne croyez pas qu'il s'agisse juste d'une démo amusante, bien au contraire : le résultat rentre directement au panthéon des meilleurs jeux de cette catégorie, sur la Nintendo 16 bits. Je peux même vous dire qu'à mon baromètre personnel je le classe tout juste aux côtés de Super Aleste, sur la plus haute marche du podium. Pour en revenir au jeu lui-même, précisons que l'on peut choisir parmi quatre vaisseaux différents (Gradius, Twin Bee, une pieuvre ou un dauphin). Tous les levels sont terminés par des boss incroyables, la bande sonore est sublimissime, il n'y a pas de ralentissement visible, et les graphismes sont tellements beaux et acidulés, que l'on a envie de manger l'écran ! Bref, nous n'attendons qu'une chose, c'est qu'il paraisse rapidement en France pour que l'on puisse vous en faire le test complet.

Des boss comme vous n'en verrez dans aucun autre shoot'em up

Parodius se moque, entre autres, de Gradius

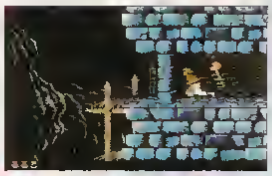
Elle n'écarte les jambes que pour vous laisser passer

L'aigle de l'oncle Sam va s'en prendre plein la tête

◆SUPER FAMICOM◆

PRINCE OF PERSIA

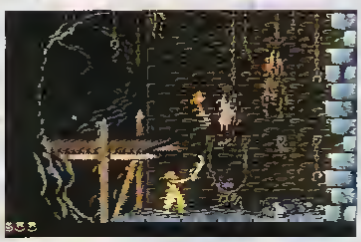
Dans la série des jeux cultes, Prince of Persia tient le haut du pavé depuis de nombreuses années. D'abord développée sur micro-ordinateur, cette perle rare commence à faire son apparition sur les consoles courantes du marché. La version Super Famicom/ Super NES, sortie cet été au Japon, est de loin la meilleure ! Le but du jeu consiste à explorer un immense donjon, bourré de pièges, et de gardiens prêts à vous enfourcher d'un coup de sabre.



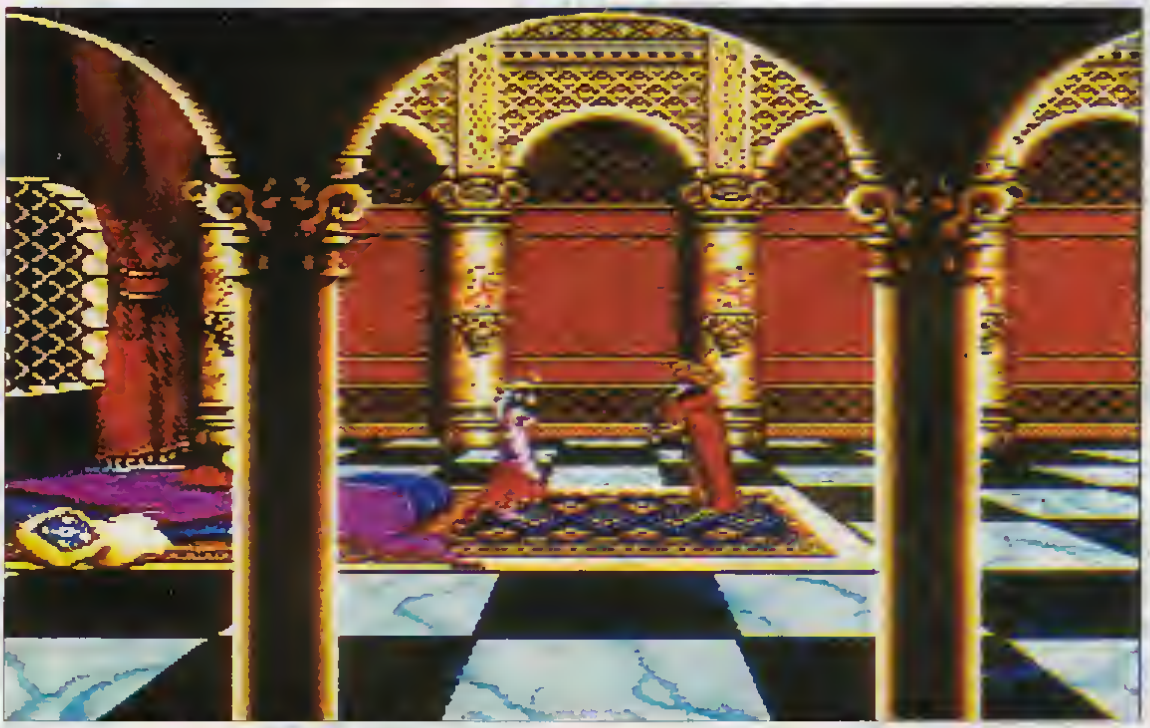
C'est le début de la partie qui n'existe pas sur la version micro

Sa grande originalité réside dans l'animation de votre personnage : elle est d'une fluidité à rendre jalouse une pâte à crêpe préparée avec amour par une Bretonne de souche ! Et surtout, ce jeu reproduit fidèlement les mouvements du corps humain. Ainsi, voir votre personnage se contorsionner pour sauter, courir, marcher, s'accrocher, se baisser, boire, prendre un objet à terre. . c'est totalement surprenant, on dirait que l'on a mis un humain miniature à l'intérieur de votre console ! Et comme, sur les injonctions de Nintendo, les tableaux ont été rallongés, et le nombre de levels augmenté, même les pros de la version micro y trouveront quand même leur compte... Nuits blanches en perspectives !

Notre prince affronte même des mâchoires d'acier



Les habitues de Prince seront surpris de trouver l'épée à cette endroit



Les graphismes de la version Super Famicom sont particulierement reussis

◆SUPER FAMICOM◆

Voici la simulation de basket-ball la plus incroyable qui soit ! Super Dunkshot sur Super Famicom utilise à plein rendement les possibilités très spéciales du mode 7 de la Nintendo 16 bits, pour offrir une vue inédite du terrain. Grâce à cette technique, la vision du joueur est identique à celle d'une caméra qui filmerait chaque athlète par derrière, et qui tournerait autour, en fonction de sa position sur le terrain. Autant vous dire que jouer dans ces conditions, c'est vraiment surprenant, et il arrive que l'on soit tellement époustouflé par les mouvements de caméra, que l'on en oublierait presque de jouer. Mais ce qui est encore plus extraordinaire, c'est que le jeu est parfaitement jouable, avec les plus beaux coups du basket, un respect complet des règles, et une interactivité très poussée pour le suivi de son équipe (état physique des joueurs, changements tactiques de joueurs ..). Si l'on ajoute que l'on peut, évidemment, jouer à deux, et que, pour les joueurs solitaires un championnat magistral est à disposition, on obtient une vraie perle, qui risque de faire beaucoup de mal chez les fans de Jordan et autres Magic Jonhson...

On suit les joueurs dans leur progression

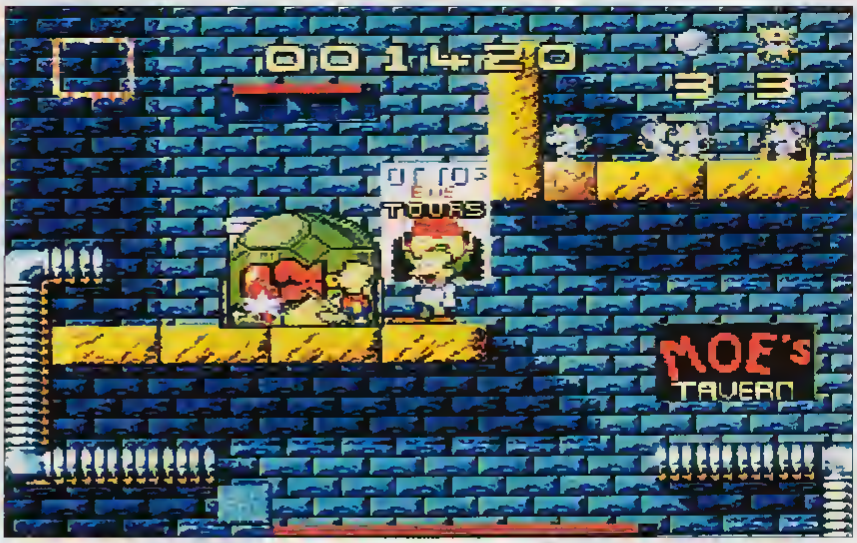
La mise en jeu

Un panier « Dunk » en mode 7 !

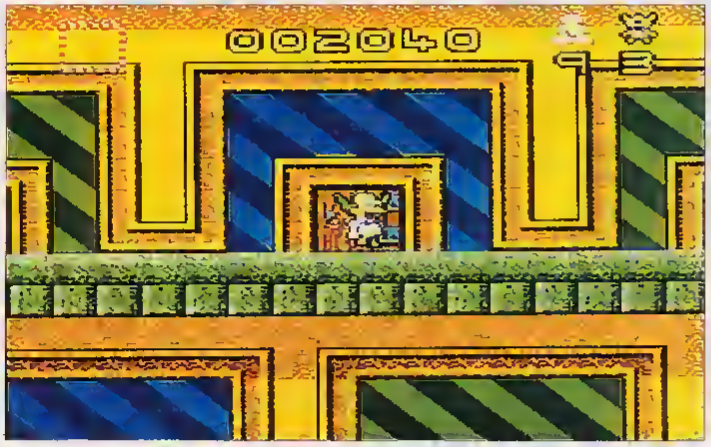
Lancer franc apres une faute de la defense

KRUSTY'S FUN HOUSE

Les vrais *addicts* des Simpsons connaissent bien Krusty. Eh oui, il s'agit du clown qui est le héros favori de Bart Simpson ! Avouez qu'il est particulièrement fascinant de voir notre copain Bart s'extasier devant son poste de TV, mort de rire face à l'absurdité des vannes du Krusty show. Voici donc l'occasion de retrouver Krusty, Bart et Homer sur la Megadrive. Surtout qu'il vont faire face à une nuisance assez désagréable : des rats ont investi la maison de Krusty. Pour lui venir en aide, Bart a inventé une machine infernale, qui détruit les rats, de face (pas très catholique). Mais pour cela, Krusty doit attirer les rats jusqu'à la machine. Ce jeu reprend un tout petit peu l'idée de Lemmings. Les rats restent bloqués à certains endroits, et il faut trouver les objets susceptibles de les débloquer et de les mettre sur la voie de la machine. Quand tous les rats de la pièce sont éliminés, il faut passer à une autre salle. En tout, c'est plus de soixante levels qu'il faudra nettoyer. A la moindre erreur, la situation devient bloquée, et il est impossible de remplir la mission. De plus, pour corser le tout, des monstres bizarres vous tirent dessus. Bref, c'est un jeu tout mignon, dans lequel il faut pas mal réfléchir, sans que cela nuise au plaisir de jouer.

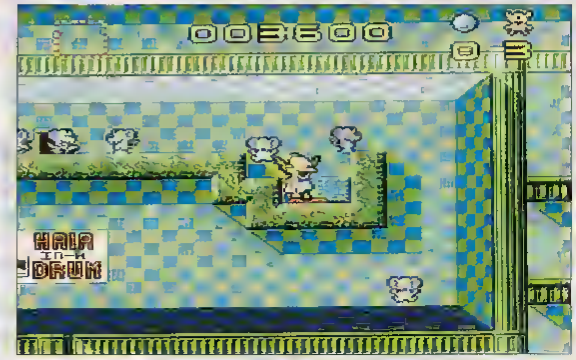


La machine de Bart écrase impitoyablement les rats squatters.



Chaque porte cache un level

Des gadgets dirigent les rats vers la machine de Bart

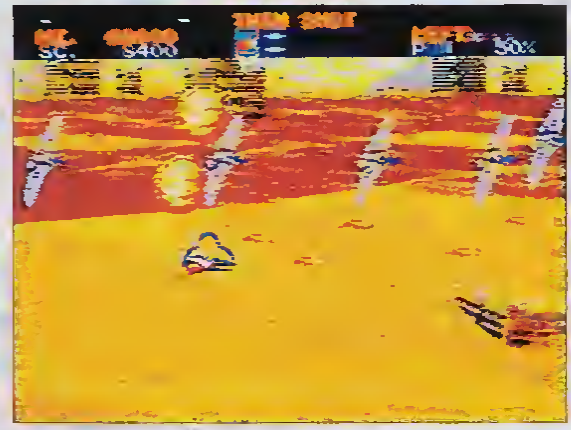


Il suffit de placer le bloc bleu au bon endroit

THUNDER FORCE IV

EN VITRINE A TOKYO

Attention les yeux, voici Thunderforce IV, et l'on peut déjà le classer, sans hésiter, comme le meilleur shoot'em up de cette machine. Il faut dire qu'il a de qui tenir, puisque Thunderforce III s'était aussi imposé à son époque. Mais le troisième épisode était encore classique, alors que celui-là marque une véritable évolution. Non point au niveau du mode de jeu (il s'agit toujours d'un shoot'em up à scrolling horizontal, avec des tonnes d'options d'armements), mais dans sa réalisation technique. On se retrouve, aux commandes de ce jeu, devant un véritable déchaînement de scrollings à « vingt-douze-mille » plans, une pluie de sprites gigantesque, plus de couleurs que n'en a jamais affichées une Megadrive, et une tonne d'effets spéciaux en tout genre. De plus, la jouabilité légendaire des Thunderforce n'est pas mise en défaut, et il est vraiment agréable à jouer. Il faut noter, aussi, une option originale : lorsque l'on commence le jeu, on a la possibilité de choisir l'ordre dans lequel on va parcourir les quatre mondes que compte le jeu. La sélection se fait avec la croix de direction de la manette.

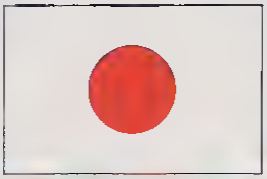


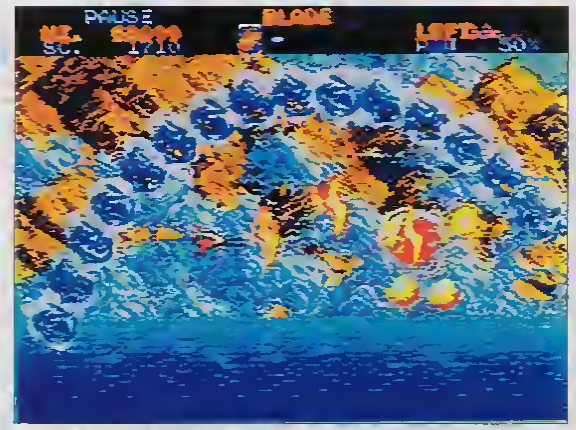
Les vents de sable sont réalisés avec un effet de transparence.

La taille et le nombre de sprites sont impressionnants

Efficace, et bien vu ! Pour le reste, c'est la surprise qui prime, plus on avance, plus on se dit que cette cascade d'effets et d'objets animés à l'écran va bien finir par se tarir. Eh bien non, au contraire, plus vous avancez, et plus il y en a. D'autant que le scroll horizontal est complété par un miniscroll vertical. C'est à dire que, malgré les divers plans de décor qui défilent, la surface de jeu fait deux ou trois écrans de haut. Et il suffit de monter ou de descendre avec votre vaisseau, pour que l'écran glisse vers le haut ou vers le bas. Encore plus fort, les ennemis ne sont pas les mêmes si vous restez tout en haut, ou si vous faites du rase-mottes ! Bref, vous l'aurez compris, Thunderforce IV est une pure merveille, que se doivent de posséder les Megadrive fans.

En vitrine à Tokyo
est réalisé par Crevette.





Une chenille geante s'ajoute à un decor deja tres riche

Plusieurs types d'ennemis coabitent souvent sur le même ecran

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTACHEZ VOS CEINTURES.

TRUCS en VRAC

Salut les kids !
Grande nouveauté, à partir de ce numéro il y aura moins de jeux de mots vaseux et de blagues (à tabac !). Oups ! J'ai rien dit. Z'avez d'la chance, les p'tits gars ! La raison est simple : en mettant moins de jeux de mots, nous gagnons de la place pour encore plus de trucs. Voilà, c'est tout, mais fallait que ce soit dit. Maintenant, place à vos trouvailles.

Noël OLIVIER

CORE GRAFX
DEVIL CRUSH
Voici un code qui vous permettra d'arriver à 10 points de la fin : GHOEIFORMA.

Sébastien RAYMOND

CORE GRAFX
PARANOIA
Pour avoir le test son, faites : Run, Select, A et B simultanément pendant l'apparition du titre.

Olivier BOLLE

CORE GRAFX
GALAGA 88
A la page de présentation, faites Haut et II simultanément. Il ne restera plus qu'à tirer sur les mouches, qui, en libérant un réservoir, donneront l'armement maximum.

Mathieu REVERRIER

CORE GRAFX
BLOODIA
Voici le code du niveau 100 : 10898

Mathieu SIGNOLET

CORE GRAFX
ADVENTURE ISLAND
Monde 1 : NFKU 1E0 403P X88 Monde 2 : 2C4F 3L4 8GOY JOF Monde 3 : 9W75 NKL ARXA Z2M Monde 4 : ZZBV M8L D9WK G63 Monde 5 : PJXT LC5 TY3B DKK

L'Homme INCONNU

CORE GRAFX
AFTER BURNER II
Pour accéder au mach 3, il faut donner de brefs coups sur Run. Pour finir facilement le jeu, mettez-vous à droite et restez tout le temps à mach 3 sauf pour les stages 8 et 17

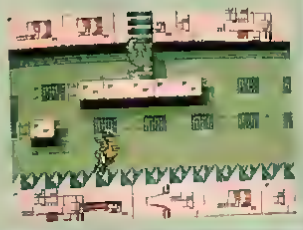
Dominique DZUIRLA

NES
BATTLE OF OLYMPUS
Voici l'emplacement de certains objets. Bâton de fenouil : à Attica, il faut tuer la Lamie et retourner voir la mère à qui le petit a été enlevé. Harpe : le dieu de Peloponnèse la donne, elle peut servir à appeler Pegase devant les monolithes du soleil. L'épée : en tuant l'hydre en Peloponnèse. Elle sert aussi à tuer le cyclope en lui tirant dans l'œil pour faire apparaître l'entrée de Laconia. Epée divine : le dieu de Phtia l'échange contre 70 olives. En tuant le dragon à Phtia on obtient la pomme d'or. Pierre de Lune : donnée par le dieu de Phrygia. L'œil de Grées : il faut d'abord tuer la sirène à Laconia, entrer dans la nouvelle porte et tuer les Grées. Bracelet : en Crète contre 80 olives dans la salle des dieux. Gaïa : on le réveille avec l'ocarina et il libère le passage pour Phtia. Nymphes : la première est en Argolis, prendre la porte de gauche et se servir de l'œil de Grées. La deuxième apparaît en tuant le Minotaure en Crète. Et la troisième se trouve en Laconia, dans la caverne en allant au jardin, il faut se servir de l'œil de Grées.

TRUCS en VRAC

Romain BELLON
(huître, coque, etc.)

NES
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
Pour battre le troisième boss, le Mega Turtle, il faut essayer de récupérer des shurikens au cours du niveau. Mettez-vous sur le bout de la plate-forme et tirez chaque fois qu'il sera devant vous. Pour le technodrome (le 5e boss), récupérez les kais dans l'immeuble B. détruisez l'entrée d'où sortent les ninjas puis détruisez les mitrailleuses. Enfin, prenez Donatello et montez sur les chenilles. Dès que l'œil s'ouvre sautez et donnez un coup.



Gaël COSSOU

NES
DOUBLE DRAGON II
Quand vous avez envoyé un ennemi au sol, approchez-vous de lui et faites comme si vous voulez lui donner un coup de poing au moment où il se relève : à la place vous lui balancerez un grand coup de genou imparable. (attention, cela ne fonctionne pas tout le temps).

Damien LEMONNIER (tu dors, fallais pas me la souffler)

SUPER GRAFX
DARIUS PLUS
Pendant la page de présentation, appuyez simultanément sur 1 et 2 puis appuyez sur Start, vous pourrez choisir votre niveau de difficulté.

Sonia CASAGRANDE

NES
SUPER MARIO BROS III
Voici les différentes combinaisons des jeux de cartes : Réussite 1 : Fleur, Etoile, 1Up, Fleur, 20, Tête. 10, Tête, 20, 1Up, Tête, 10. Etoile, Fleur, Etoile, Tête, Fleur, Etoile. Réussite 2 : Fleur, 10, 1Up, Fleur, 1Up, Tête. Etoile, Tête, 20, Etoile, Tête, 10. Etoile, Fleur, 20, Tête, Fleur, Etoile. Réussite 3 : Tête, Fleur, 20, Fleur, 10, Etoile. 20, 1Up, Tête, 10, 1Up, Fleur. Etoile, Tête, Etoile, Tête, Fleur, Etoile. Réussite 4 : Fleur, Etoile, 1Up, Fleur, 1Up, Tête. 10, Tête, Fleur, Etoile, Tête, 10. Etoile, 20, 20, Tête, fleur, Etoile. Réussite 5 : Tête, Fleur, 20, Tête, 10, Etoile. Fleur, 1Up, Tête, 10, 1Up, 20. Etoile, Fleur, Etoile, Tête, Fleur, Etoile. Réussite 6 : Fleur, 20, Tête, Etoile, 1Up, Fleur. 1Up, Fleur, 10, Tête, 20, Etoile. Tête, 10, Etoile, Tête, Fleur, Etoile. Réussite 7 : 1Up, Tête, 10, Tête, Fleur, Etoile Tête, 10, Etoile, 20, 20, Fleur. Etoile, 1Up, Fleur, Tête, Fleur, Etoile. Réussite 8 : Tête, Fleur, 1Up, Fleur, Etoile, Etoile. 20, Etoile, Tête, 10, 1Up, Fleur. 20, Tête, 10, Tête, Fleur, Etoile.

Guillaume GETE (il paraît que ça se prononce « jette »)

GAME BOY
DUCK TALES
[illegible] dans chaque tronc d'arbre pour gagner des diamants. [illegible] trou et sautez sur le mur de droite pour trouver une [illegible] [illegible] à gauche dans la caverne, et continuez vers la gauche [illegible] [illegible] alors tout en haut du mur du fond et vous [illegible] [illegible] ailleurs, après avoir rencontré Flag [illegible] [illegible] pour trouver encore une [illegible] [illegible] corde, en sautant sur le [illegible] [illegible] après avoir trouvé Flag [illegible] [illegible] [illegible]

TRUCS en VRAC

[illegible]

NES
ZELDA
[illegible]

Un Solitaire

NES
RUS'N ATTACK
Au début de la partie, choisissez le mode deux joueurs, attendez que l'autre meure, et à chaque fois que vous mourez vous recommencerez à l'endroit où vous avez perdu

L'Être sans nom

NES
BLADES OF STEEL
Pour commencer le jeu sans gardien de but, appuyez sur A et B en même temps puis sur la touche Start (ne fonctionne pas tout le temps).

NES
ROBOWARRIOR
Il existe des petits lacs dans lesquels vous pouvez pénétrer et qui doublent votre stock d'objets. Au 4-1, ce sont les deux carrés isolés du début, au 6-3 dans le P du mot Help.

NES
TROJAN
Dans l'égout de la première partie du premier niveau, vous avez un cœur d'énergie dans l'angle inférieur gauche de la grosse pierre de droite et trois souris juste au-dessus du trou de gauche. Dans l'égout de la deuxième partie du premier niveau vous aurez un P dans la partie inférieure centrale du bloc de droite. Au niveau 4, dans la première bouche d'égout, donnez des coups d'épée au commencement du trou de gauche, un S s'y trouve, il y a aussi un autre P à la fin du trou.

NES
SUPER MARIO BROS
A la fin du niveau 3-3, mettez-vous sur le côté gauche de la balance et sautez sur l'autre côté au dernier moment : en prenant vite votre élan vous irez par dessus le mât. Ça ne sert strictement à rien, mais c'est marrant

Nicolas MODRZYC

NES
STEALTH ATF
Pour mieux abattre les ennemis, placez-vous derrière eux, tournez à faible inclinaison et tirez au canon : ça vous évitera de gaspiller un missile. Il vaut mieux tirer des missiles quand vous êtes en face à face avec un ennemi. Il risque plus facilement de faire mouche. Vous avez plus de chance de toucher l'ennemi quand vous mettez la sortie canon à 0.

[illegible] GETE

NES
[illegible]

TRUCS en VRAC

Guillaume MEINESZ

NES

BATTLE OF OLYMPUS

Voici comment avoir le vase de Troie : après avoir tué la sirène à l'aide de la harpe, revenez en Laconie et accroupissez-vous sur les blocs de pierre sous la dernière ruine.

Gaël SICHET

NES

SUPER MARIO BROS

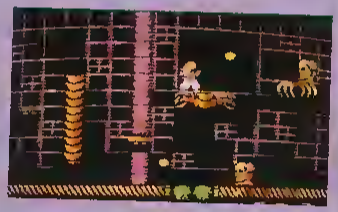
Au monde 3-2, après les deux crevasses successives, sautez vite sur la première tortue, poussez-la vers la droite puis commencez à la suivre. En détruisant les autres tortues vous obtiendrez une vie en plus. Laissez-vous tuer puis recommencez l'opération le plus de fois possible, vous obtiendrez un super score.

Christophe LACROIX (et la bannière)

NES

KABUKI QUANTUM FIGHTER

Dans le niveau 5-1, tuez les deux premiers Squawkings Head à la dynamite, sous le deuxième vous découvrirez une vie gratuite. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que vous en ayez 9. A la fin du jeu, après avoir battu le boss, chaque vie restante vous rapportera 10 000 points de bonus.



Patrick CONVERT

NES

SOLSTICE

Pour récupérer les bottes, au lieu de sauter sur la tête du monstre qui se balade. Il suffit de prendre le cube avec soit, de sauter face au socle où sont posées les bottes magiques, matérialisez le cube en l'air et sautez à nouveau sur le socle.

Super Christophe I

NES

SUPER MARIO BROS X

Au monde 1-4, s'il vous manque 6 pièces pour avoir un 1Up, allez dans la fosse qui se trouve juste avant Bowser. Sautez en l'air et des pièces apparaîtront. Montez dessus et sautez sur votre droite, trois nouvelles pièces surgiront des ténèbres. A la fin du monde 2-1, sautez sur la plate-forme juste avant le ressort, positionnez vous sur la 2e brique et sautez. Une brique apparaîtra vous permettant de passer sur le mur sans utiliser le ressort. Au 8-4, voici les tuyaux qu'il faut utiliser : le 3e puis le 4e et enfin le 3e, vous arriverez dans un lac juste avant d'entrer pour affronter le monstre final.

TRUCS en VRAC

Henry MEZZASALMA

NES
SUPER MARIO BROS III
Dans le désert du monde 2, vous pouvez tuer le soleil en lui envoyant une tortue dessus. Pour avoir le bateau blanc, il faut avoir 77 pièces, que le score se termine par 70 et que le temps à la fin du parcours soit égal à 200.

Nicolas CAYRE

NES
SUPER MARIO BROS III
Lorsque vous arrivez à la maison de Toad où défilent les trois parties des bonus, si vous voulez gagner des vies, appuyez sur le bouton au moment où le morceau de votre choix passe au centre de l'écran.

François-Xavier

NES
SUPER MARIO BROSS III
Au monde 2-3, après les trois montagnes de blocs de pierre, envolez-vous vers la droite, vous apercevrez 5 petits blocs, cassez celui d'en haut à gauche, sautez sur le : P, descendez le plus rapidement possible et récupérez un maximum de pièces et surtout le 1Up qui apparaîtra.

Yann MERMET

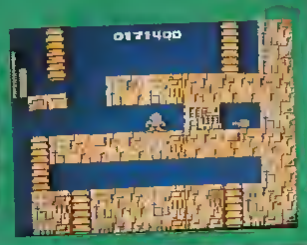
NES
WORLD CUP
Si vous désirez jouer la coupe du monde sur une autre surface que le gazon, sélectionnez le mode 2P Vs, choisissez le terrain et laissez le match se jouer. Lorsqu'il sera terminé, choisissez le mode 1 player.

Mathieu HAMEL

NES
FAXANADU
Au moment de la quête pour faire revivre les trois fontaines, vous devez explorer une grande tour dans laquelle se trouve un élixir, une source et un gourou qui donne la clé Joker. Voici comment atteindre ces trois lieux à partir de l'écran de départ. Gourou : allez trois fois vers la droite, une fois à gauche, une fois en haut et deux fois à gauche. Elixir : trois fois à droite, une fois à gauche, une fois en haut, deux fois à droite, une fois à gauche, une fois en haut, une fois à gauche, une fois en haut et deux fois à droite. Source : trois fois à droite, une fois à gauche, une fois en haut, trois fois à droite et deux fois en haut.

Toujours Mathieu HAMEL

NES
MEGAMAN
Si vous ne parvenez pas à passer les plates-formes au début du niveau de Gutsman et que vous arrivez à vaincre Elecman facilement, faites d'abord ce dernier stage et refaites-le une fois afin de détruire avec l'arme d'Elecman, les blocs qui empêchent d'atteindre le rayon qui lui permet de passer sans problèmes les plates-formes précitées.



NES
SUPER MARIO BROS III
Au monde 5, dans la première maison de Toad, prenez le coffre du milieu et vous gagnerez une tenue de Tanooki. Au monde 3, dans la première maison de Toad, le coffre du milieu vous donne un habit de grenouille. Toujours au monde 3, dans la première forteresse, prenez la 5e porte pour avoir un 1Up et la 6e pour finir le château. Au monde 3-7, il y a un moment où se présentent 6 briques formant un C allongé. Si vous tapez dans les six, vous trouverez un haricot magique.

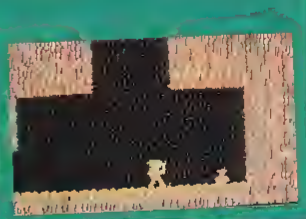
TRUCS en VRAC

Anthony BESNAULT

NES
ISOLATED WARRIOR
Voici les codes des niveaux 3 à 7 : Niveau 3 : 8920 ; Niveau 4 : 7589 ; Niveau 5 : 2168 ; Niveau 6 : 2301 ; Niveau 7 : 3279.

THOMAS ZATENKO

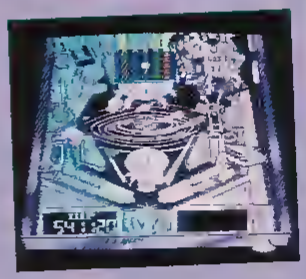
NES
ZELDA II : ADVENTURE OF LINK
Pour tuer Horsehead, le gardien du palais n° 1 (Parapa Palace), mettez-vous à l'extrême gauche de l'écran, actionnez le Shield, et quand le monstre arrive, sautez et tapez-lui sur la tête.



Pierre GOULTIER

GAME BOY
DOUBLE DRAGON
Voici comment se débarrasser des boss des mondes 1 et 2. Boss 1 : il faut toujours leur donner des coups de poing ou des coups de pied suivis de coups de poing. Attention, ne terminez pas l'attaque par un coup de pied sinon il se baissera. Boss 2 : attention aux pirouettes très rapides et efficaces de ce boss. Mettez-vous à l'extrême gauche de l'écran, tout en bas. Puis faites-le passer par-dessus votre épaule, il va se retrouver au bord de l'immeuble et vous n'avez plus qu'à lui donner un coup de poing pour qu'il tombe.

Cyril BRISSOT



NES
PINBOT
Pour forcer le monstre à recracher les billes qu'il avale, appuyez simultanément et très rapidement sur Start et Select. Cela revient à secouer le flipper jusqu'à ce que le monstre recrache la boule mais... attention au tilt (saleté de tilt).

GAME BOY
GOLF
Si votre dernier tir n'est pas à votre goût, appuyez rapidement sur A, B, Start et Select pour recommencer le jeu. Vous pourrez alors redémarrer au même trou grâce à la mémoire de la cartouche du jeu (ne fonctionne pas à tout les coups).

Pascal NOEL

GAME BOY
BUBBLE BOBBLE
Voici tous les codes du jeu. Stage 1 : VLL1 ; Stage 5 : WLL1 ; Stage 10 : XGL1 ; Stage 20 : FGB1 ; Stage 30 : 5GB1 ; Stage 40 : JGBF ; Stage 50 : 1GBF ; Stage 60 : CGBF ; Stage 70 : WGB3 ; Stage 80 : GGB3 ; Stage 90 : CGB3 ; Stage 99 : KLBD.

Celui que l'on ne nomme pas

GAME BOY
NEMESIS
Pour choisir son arme à volonté faites Pause, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, B et A.

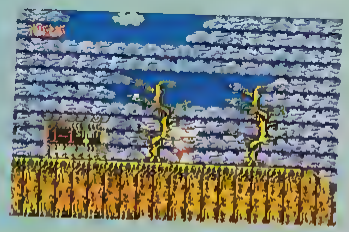
TRUCS en VRAC

Éric PASTOR

MEGA DRIVE
ALIEN STORM
Pour le labyrinthe de fin prenez le 1er chemin puis le 2e, le 2e, le 1er et le 1er.

Michael ALARY

MEGA DRIVE
DECAP ATTACK
Si vous désirez voler il suffit de brancher l'accélérateur de saut



Nicolas BAUDASSE

MEGA DRIVE
MYSTIC DEFENDER
Voici comment battre certains chefs. Niveau 1 : [illegible] le 3e arbre, [illegible] et lâchez-les lorsque vous [illegible] les autres. Niveau 4 : sautez sur le 3e, [illegible] et utilisez le 1er pouvoir en faisant attention [illegible] Niveau 5 : [illegible] utilisez [illegible] tâche à éviter les projectiles [illegible] Niveau 7 : utilisez l'éclair et le feu [illegible] quand il se met à tirer, les [illegible] lui.

Daniel DUBOIS (une vieille branche)

MEGA DRIVE
CENTURION : DEFENDER OF ROME
Voici un code pour être proconsul avec 1 300 talents et contrôler tous les territoires et mers. E5JA JPEB 5555 55MZ H55W JDWD Pour voir le générique de fin, branchez la manette au port 2 et appuyez sur Start lors du sigle Electronic Arts.

Merci à qui : Guillaume GETE !

GAME BOY
ROBOCOP
Aux niveaux 1, 3, 5 et 7 si vous [illegible] par [illegible] [illegible] vous [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

MEGA DRIVE
SONIC THE HEDGEHOG
Dans la Marble Zone acte 2, [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

TRUCS en VRAC

Gaël COSSOU

MEGA DRIVE
SPIDERMAN (NON VÉRIFIÉ)
Au premier niveau, lorsque vous voyez la seconde tête de spider (celle qui est derrière le mur quand vous êtes sur les caisses), accroupissez-vous à la hauteur de celle-ci et avancez, vous passerez à travers la caisse et arriverez directement devant le camion.

MEGA DRIVE
CASTLE OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE
Au niveau de la tempête, lorsque vous êtes encore à l'air libre, sautez dans le 1er trou après le 2e pont, cela vous mènera à la sortie du niveau.

Teddy BENOIT

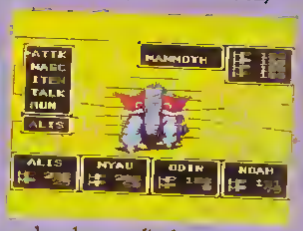
MEGA DRIVE
HERZOG ZWEI
Voici, de 5 en 5, tous les codes de ce jeu. Niveau 2 : GNGHCACACNJ ; niveau 5 : GFEDEMCAIND ; niveau 10 : EJOFCOCCCMJ ; niveau 15 : FMOGGEHHMLG ; niveau 20 : NPLOFOCAGKP ; niveau 25 : LHJLENOIALC ; niveau 30 : JMJGFOJBKLE ; niveau 32 : JLJPIGJAOKO.

Olivier DUMONT

MASTER SYSTEM
PACMANIA
Au premier monde, avec les blocs de Lego, pour trouver le niveau secret, il faut manger toutes les pilules en évitant les grosses pilules. Ensuite lorsque vous aurez mangé la dernière petite pilule, dirigez-vous là où vous avalez les bonus, une pièce apparaîtra, mangez-la et vous arriverez dans un monde nouveau où vous pourrez vous mettre des points plein les poches.

Grégory CHEMIN

MASTER SYSTEM
ULTIMA IV (NON VÉRIFIÉ)



Les runes sont les clés d'accès aux temples qui leur correspondent. Voici où se trouvent chacune d'entre elles : Honnêteté : sous le coffre de Mariah à Moonglow. Compassion : à la fin du couloir de l'auberge de Britain. Valeur : il faut préparer trois sorts de Dispell et une clef. Tout d'abord, entrez dans l'auberge de Jelkon, ouvrez la porte fermée de gauche, passez par le passage secret, détruisez les champs d'éclair pour aller dans la tour Sud-Est. Une fois dans cette tour cherchez dans le coin Sud-Est. Justice : elle se trouve dans la prison de Yerv, dans le coin Sud-Ouest de la cellule Nord. Sacrifice : dans la forge de Zircon à Minoc, dans le coin Sud-Est de cette forge. Honneur : on la trouve dans la diagonale Haut-Droite de Virgil dans le coin Sud-Ouest de Trinsic. Spiritualité : on la trouve dans le coin Sud-Ouest de la salle du trésor. Humilité : dans le coin Sud-Ouest de la ville de Parus. Maintenant voici où se trouvent les temples. Honnêteté : dans l'île Nord de la vérité. Compassion : à l'Est du château, au Sud du lac fermé. Valeur : au Sud de Jelhon dans une île. Justice : au Nord-Est de Yerv, sur un cap après une forêt. Sacrifice : dans le petit lac à l'extrémité Est de Britannia. Honneur : au Sud de Trinsic dans les marais. Spiritualité : en passant la porte de lune près de la ville de Minoc lorsque les deux lunes sont blanches. Humilité : au Sud de Moonglow, dans la partie Nord de l'île des abysses.

Christophe TANNEAU

MASTER SYSTEM
MIRACLE WARRIORS
Pour trouver tous les objets des cavernes, il faut tout simplement suivre tout le temps le même mur.

TRUCS en VRAC

L'illustre Homme inconnu

MASTER SYSTEM
RASTAN
Au round 2-1, au plein milieu de la forêt, il y a une épée de feu dans l'air. Pour l'attraper, montez sur le pont de bois, allez près du tronc, faites un grand saut vers la gauche puis tout de suite après un petit saut du pied de côté. Au round de 1, il y a une épée de feu dans l'eau. Pour cette cause se trouvent des plates-formes invisibles. Pour prendre l'épée suivez les instructions suivantes : faites un grand saut pour aller dans l'eau, faites un petit saut pour saisir l'épée, vous vous laissez sur le mur avec un petit saut et finissez par un grand saut en faisant attention aux abeilles.

Gregory CHEMIN (suite et fin)

MASTER SYSTEM
ULTIMA IV (NON VÉRIFIÉ)
Chaque vertu est représentée dans une pierre, voici où elles se trouvent. Les 6 premières pierres peuvent être découvertes dans 6 donjons. Pierre pourpre (honneur) : dans le donjon Shame qui est dans la partie Sud-Est de l'épine dorsale du serpent, il faut un bâteau pour y pénétrer en passant par le dernier fleuve. Pierre bleue (honnêteté) : donjon Deceit, à l'Est du temple de l'honnêteté. Pierre jaune (compassion) : donjon Despise, dans la partie Nord-Est de l'épine dorsale du serpent. Pierre rouge (valeur) : donjon Destard, au Nord du Temple de l'honneur. Pierre verte (justice) : donjon Wrong, à l'Ouest de la baie du dernier espoir. Pierre Orange (sacrifice) : donjon Cavetous, à l'Est de la baie du dernier espoir (en bâteau). Pierre noire (humilité) : là où la porte de lune de Moonglow apparaît, juste lorsque les lunes sont noires. Pierre blanche (spiritualité) : on l'attrape grâce au ballon que l'on trouve en pénétrant dans le passage secret du château, à l'extrémité Nord du rez-de-chaussée, utilisez une gemme, trouvez la porte et ouvrez-la avec une clé. Là, utilisez le sort Up, vous vous retrouverez sur l'île des Abysses avec la montgolfière. Cet engin s'utilise avec le vent (sort Wind) et ne peut s'arrêter que sur les prairies. Dirigez-vous maintenant jusqu'à l'extrémité Ouest de l'épine dorsale, trouvez une Ankh, placez votre ballon dessous et cherchez en vol.

Xavier Albert

MASTER SYSTEM
ZILLION
Quand vous avez entré le code de destruction de la base et quand vous voyez la bête, mettez-vous à gauche et ne tirez que quand elle ouvre la gueule.

MASTER SYSTEM
AFTER BURNER
Pour passer le 12e tableau, il suffit de réaliser un looping à droite ou à gauche et de ne jamais s'arrêter de tourner. Laissez également le doigt appuyé sur le bouton 2.

MASTER SYSTEM
OPERATION WOLF
Pour utiliser le moins de bombes, il faut attendre que le tank et l'hélico ou que le bateau et le tank soient très proches l'un de l'autre : il faut ensuite tirer entre les deux pour que les deux explosent.

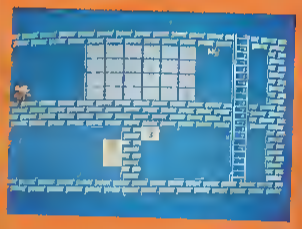
Aurélien CABOT (ouaf !)

MASTER SYSTEM
GHOULS'N GHOSTS
Pour avoir l'armure d'or, le casque d'or, les bottes d'or et l'arme que vous voulez, sautez vers la gauche au début, prenez la malle, puis prenez les autres malles sur le chemin. Arrivé à la plante qui lance des têtes, faites-vous tuer. Continuez l'opération jusqu'à ce que vous soyez à plein.

TRUCS en VRAC

Emmanuel COUPEY (Aie !)

MASTER SYSTEM
ALEX KIDD
IN MIRACLE WORLD
Dans le château de Jenken-le-Grand, se trouve une salle avec deux blocs points d'interrogation l'un au-dessus de l'autre avec des pics dessous Vous pouvez prendre ces deux blocs ; quand Alex entre dans la salle, retournez-le et faites-le taper en sautant sur le mur derrière lui Un bloc apparaîtra au-dessous des piques vous permettant de vous approprier le contenu des blocs.



MASTER SYSTEM
GHOST HOUSE
Tuez les chauves-souris en leur sautant dessus, elles vous rapporteront 600 points chacune, alors qu'elle ne valent que 250 points lorsqu'elles sont tuées d'un coup de poing. Sautez devant les chandeliers et des épées passeront à travers l'écran. Pour vous en saisir, sautez dessus Faites attention aux briques très longues du sol, ce sont des illusions et vous passerez à travers.

MASTER SYSTEM
OPERATION WOLF
Pour choisir la vitesse de déplacement de votre pistolet, branchez une manette dans le port 2 et appuyez sur le bouton 1 à la page de présentation.

Sébastien BOURLART et Laurent LECOQ

MASTER SYSTEM
ALTERED BEAST
Pour vaincre le boss du dernier niveau, faites des petits sauts en déclenchant la vague de feu d'un bout à l'autre de l'écran. Renouvelez cela jusqu'à sa mort.

Inconnu + Homme + Illustre

MASTER SYSTEM
R-TYPE
Pour accéder au Sound Test, il faut tourner la manette dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pendant le compte à rebours des continues. Tactiques pour vaincre les monstres de fin de niveau. Krell : lancez le droide au niveau de la tête verte. Lancez une puissance dans la tête verte au moment où le monstre baisse sa queue. Montez le R-9 en haut de l'écran en évitant de tirer dans les yeux du monstre, sinon celui-ci avance vers le R-9. Gomanda : attention au serpent indestructible, évitez-le. Gardez une puissance, descendez juste devant l'œil bleu et lancez-la juste au moment où il l'ouvre. Mega : dès que la musique du monstre se fait entendre, mettez le droide à l'arrière du R-9. Gardez une puissance, descendez au niveau du piston supérieur et lancez-la dans l'œil qui s'ouvre. Monpaira : prenez le laser à rebonds puis mettez le module à l'arrière du R-9 Tirez sans vous arrêter sur le hublot vert de la partie Bas-Droite, puis celui de la partie Haut-Gauche. Après avoir mis le droide à l'avant, détruisez la dernière partie. Kraken : quand l'ennemi se rapproche dangereusement du vaisseau, faites-en le tour. Tirez sans arrêt sur les pieuvres en lancant quelques puissances de temps en temps Les Dopus : mettez-vous au milieu du passage du bas. Gardez sans arrêt des puissances, puis jetez-les juste au ras du dessous des monstres Buronku : évitez les particules déchets sans les détruire. Quoi qu'il arrive, gardez tout le temps des puissances et lancez-les dans l'œil bleu quand il apparaît et quand il n'est pas protégé par le bras mécanique. Bydo : attention aux Vins (boules de feu bleues) indestructibles, évitez-les. Dès que Bydo ouvre la bouche, lancez-lui le droide dedans puis tout en tirant évitez les Vins et détruisez les Mikkuns. Super Stage : montez le R-9 en haut de l'écran et lancez-le droide. Redescendez le R-9 tout en bas de l'écran, gardez continuellemnt des puissances et lancez-les quand les trois boules que crache le monstre sont à hauteur du R-9

TRUCS en VRAC

Stephane MERCIER et Kevin GRANDJEAN

MASTER SYSTEM
THUNDER BLADE
Au Game Over, quand l'hélico est en feu, appuyez sur le bouton 2 et en bas à droite. Vous obtiendrez deux Continues en plus.

Gaël ARNOU

MASTER SYSTEM
TIME SOLDIERS
Débutez avec la mission au temps de la guerre. Une fois dans la ville, au premier embranchement, trois soldats sortent de la droite, tuez le premier et il vous conduira au premier chef (le Minotaure).

Sébastien RAYMONDI

MASTER SYSTEM
SONIC THE HEDGEHOG
Au [illegible] 1-3, allez au 2e coffre, une [illegible] se cache [illegible] 2-2 au 2e, [illegible] avec les pirates [illegible] vous, vous verrez une vie [illegible] 3-3, allez tout à gauche [illegible] en plénitude [illegible] 5-3 allez tout à droite, vous verrez une [illegible] allez alors vers [illegible] peu plus à droite, [illegible] 5-1, [illegible] vie au [illegible] qui [illegible] sur un [illegible] 3, [illegible] une technique pour [illegible] rester toujours [illegible] l'Ultimate [illegible] sur la [illegible] plusieurs fois jusqu'à [illegible] vie.

Le très connu Homme inconnu

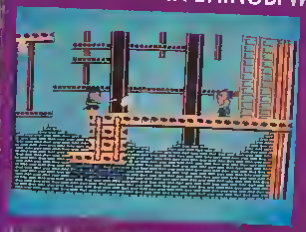
MASTER SYSTEM
CYBORG HUNTER
Voici les objets à récupérer dans les sept bâtiments. A : Shield (pour passer la barrière du Bat B.) ; B : Ray Gun au 5e étage et Engine au 3e étage ; C : Rien ; D : Psycho Gun au 5e étage et Light Gun au 3e étage ; E, F et G : Rien.

Malik AZOUGHAG

MASTER SYSTEM
PHANTASY STAR
Pour avoir Myau, allez à Scion dans le "second hand shop" avec un minimum de 200 M. Là on vous proposera Secret Essayez de l'acheter mais on ne vous le cédera pas. Pour cela il faut essayer de l'acheter trois fois de suite. Au toisième essai il vous donnera le Road Pass. Allez alors à l'aéroport, achetez-y un passeport pour 100 M puis envolez-vous pour Paseo sur Motavia. Là, un marchand vous échangera Myau contre le pot que vous a remis la personne de la maison à Caminet sur Palonia.

Santiago CERVINO

MASTER SYSTEM
ALEX KIDD IV IN SHINOBI WORLD



Au niveau 2-2, vous verrez deux coffres [illegible] d'une anémone, prenez [illegible] vous entraîner dans le [illegible]. C'est un passage secret ou vous pouvez faire [illegible] des coffres. Au niveau 3-1, quand [illegible] apparaissent, laissez-vous tomber dans le [illegible] il y a deux coffres. Ensuite, un peu plus loin, [illegible] que un [illegible] dans le mur [illegible] boule de feu [illegible] pour [illegible] coffres. Au niveau 4-1 [illegible] la fin [illegible] rester dans cette position jusqu'à ce que vous [illegible] le mur [illegible] à la [illegible] il y a [illegible] sur les [illegible] il faut se [illegible] le. Une plate-forme [illegible] le [illegible] pas [illegible] 2e [illegible] vous [illegible] allez [illegible] sous-sol [illegible] sous-sol [illegible] plate-forme [illegible] vous, [illegible] de [illegible] le sol.

TRUCS en VRAC

Voilà, c'est tout pour cette fois. Je laisse la place à celui que vous attendez toutes et tous : Crevette

LE COIN DE CREVETTE
Merci Wonder, et salut à tous. Bon, comme c'était les vacances, j'ai pas eu trop le temps de vous trouver des trucs inédits (aaaah, le farniente au bord de l'eau !) Bref, je ne vous donnerai que deux petits trucs sur Super NES, que m'a filés un copain, mais je vous promets de me rattraper le mois prochain.

SUPER NINTENDO
SUPER TENNIS
Si vous ne rentrez que des F dans le Password, vous aurez le privilège de jouer avec un joueur au maximum de puissance.

SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY
Dans The Volcanoes, il suffit de monter sur les cratères en éruption pour marquer des points à répétition. Comme au bout d'un certain nombre de points on gagne un 1Up, il suffit de laisser Gomez dans cette position pendant très longtemps pour obtenir 99 vies !

Et je finis, comme d'habitude par le Plan des lecteurs. Pour vous supporter dans cette rentrée des classes, nous avons décidé de récompenser 2 plans. Le premier nous vient de Sébastien Gaudronneau qui habite Niort et vous aidera efficacement dans Star Wars sur NES (dans le désert de Tatooïne). Le deuxième est un plan du niveau 5-0 de Fortress of Fear sur Game Boy par David Le Berre, de Quimperle. Malheureusement, nous n'avons pas la place de placer ton plan, David... Mais rassure-toi, tu ne seras pas oublié dans la liste des gagnants ! Tous les deux ont droit, donc, à un abonnement gratuit d'un an à *Player One*. N'hésitez donc pas à nous envoyer vos plans, cela peut rapporter gros!

Rubrique très savamment élaboree par Crevette et Wonder Fra.

Nicolas TAILLEFER
(forgeron de son état ?)

MASTER SYSTEM
BANK PANIC
Pendant le jeu, appuyez sur le bouton 2 de la 2e manette et vous pourrez jouer à deux en même temps.

Pour nous écrire :
Wonder Fra, Trucs en Vrac,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.

Pour les plans, adressez-les à :
Crevette,
Plan des Lecteurs, à la même adresse que Trucs en Vrac.

CLUB des GÉNIES

Nous sommes ravis de voir que vous êtes de plus en plus nombreux à nous envoyer vos codes. Montrez-nous que vous êtes digne d'être le génie du mois sans vous inspirer du manuel qui fournit les codes. Sur ce, que le génie soit avec vous.

Dumais Yannick, d'OLIVET

DOUBLE DRAGON II
Vies infinies pour le joueur 1
VASVETGE.
Ski or die :
Pour commencer avec 8 600 boules de neige pour le Snow Blast.
VAUOEAZA

SUPER MARIO BROS
Si vous ne voulez pas de musique mais que les bruitages
TOYOTA
Où si vous ne voulez pas de sons.
POTAGE
Grâce à ce code vous trouverez des haches qui vous feront sauter de niveau.
SKIOVA.

TORTUES NINJA
Pour prendre 114 armes Items.
ZNNOATGP.
Grâce à ce code vous ne pourrez plus aller dans les égouts, mais vous traverserez les mers et les buildings.
IIIIII.
Pour changer la musique du jeu.
PPPPPP

Legros Alexis,
de Saint-Médard-en-Jalles.

SIMON'S QUEST
Pour avoir des vies infinies en débutant à 0 vie.
AASGLILA.
Si vous voulez changer la musique de fond.
VATOLP.
Si vous souhaitez commencer avec 13 vies de côté.
TASGLILE.

ADVENTURE OF LINK
Link a 13 vies
TAVGGLLE
Ou alors il aura des vies infinies
AAVGGLLA

SUPER MARIO III
Si vous voulez être un Mario Bug
YEUXKGAA.
Ce code vous permettra de traverser les ennemis sans être touché.
KXKXGLIA
Pour pouvoir commencer le début du jeu en Mario raton
KEKXGLIA.
Ou simplement Super Mario sans avoir pris de champignon
PEUXKGAA.

CLUB des GÉNIES

Charles Sacanon, de Choselle / LYON

CASTLEVANIA
Pour avoir le décor de fond sombre.
IAAKPP.
Ce code fera reculer vos ennemis lorsque vous avancez dans le stage.
OOTTXX.

SIMON'S QUEST
Ce code est surprenant.
Simon a t-il des jumeaux?
KPZSSS
Avec ce code aucun stage n est à sa place
GGPSTX
Pour que la musique change, ne gardant qu'un seul instrument

Aleya Pecciarini, de NICE

SUPER MARIO BROS
Pour intervertir les musiques des niveaux voici ce code
OPPPPP.

Rozinoer Fabrice, de ECULLY

SUPER MARIO BROS
Vous aurez droit a une musique jazz, plus une partie bizarre
APIKGE
Ce code fait que lorsque vous êtes mort vous tombez en diagonale.
OZTLLX+AATLGZ+AZLIVO
Mario et Luigi traversent les monstres et les stops.
OZTLLX+AATLGZ+KZLIVO.
Vous serez en tanooki sur la carte et Mario raton+les pouvoirs de tanooki
SEUXKGAA

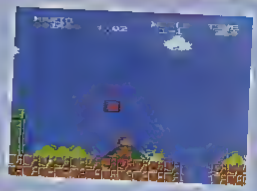
MEGAMAN II
Vies illimités pour le robot
SANALALA
Pour avoir 12 vies.
GANALALE

Le Génie du mois est.... Charles Sacanon, il gagne un lecteur CD portable.

BLADES OF STEEL
Si vous souhaitez que le jeu soit plus rapide.
OZTLLX+AATLGZ +SZLIVO.

Lapisardi Nicolas (qui a oublié de dire de quelle ville il est)

SUPER MARIO III
Le code qu'il nous envoie fait disparaître les ennemis du jeu, les plantes carnivores sont là, mais invisibles.
LAPISA



SUPER MARIO BROS
Vous ferez des sauts très petits lorsque vous serez à l arrêt.
OPZLGK.
Ou sinon vous pourrez faire de petits sauts en pleine course
EAZUAG.

COMMENT PARTICIPER AU CLUB DES GÉNIES ?

Vous voulez faire partie des futurs Génies du Game Génie ? Rien de plus facile, il vous suffit de nous envoyer, par courrier, les codes que vous avez découvert vous-même grâce au Game Génie. Tous les codes seront vérifiés par notre équipe, et le meilleur gagnera un cadeau.

Envoyer vos codes à :
CLUB DES GÉNIES, PLAYER ONE ,
19 rue Louis Pasteur - 92100 BOULOGNE.
N'oubliez pas de préciser vos noms et adresse, ainsi que votre numéro de téléphone.
Alors, bonne chance et que le génie soit avec vous.

Associer la richesse des Castlevania à la puissance de la Super Nintendo... Konami ne pouvait nous faire un meilleur cadeau !

La mirifique carrière de la saga des Castlevania n'est pas encore terminée. On peut même dire mieux, elle rebondit vers des sommets qui semblaient inaccessibles. Il faut dire qu'au bout de trois sublimes épisodes sur NES, on aurait pu craindre que la monotonie ne vienne rompre une aventure si glorieuse. C'était sans compter sur l'arrivée de la Super N., et de toutes les possibilités nouvelles qu'elle offre aux créateurs. C'était sans compter, non plus, sur le génie des concepteurs de chez Konami. Le résultat de ce mariage réussi est, donc, une pure merveille qui prouve, s'il en était besoin, le réel plus qu'apporte une console 16 bits. Découvrons cela... Et sus aux vampires !

VAMPIRE KILLER

Les petits bridés malins de chez Konami ont trouvé une astuce pour le scénario, qui se doit d'être saluée ! En effet, on y apprend que tous les cent ans, les forces du mal reprennent le dessus sur le bien, et viennent troubler la douce paix des pauvres terriens. Avec une telle trame de base, ils peuvent faire autant de suites qu'ils veulent, sans que cela nuise à l'histoire d'origine. On applaudit l'exploit ! Donc, comme d'habitude, les forces du mal réveillent leur meilleur ambassadeur : j'ai nommé Dracula. Seule la famille Belmond lutte depuis des lustres, de génération en génération, contre cette calamité. Cette fois-ci, c'est Simon, le dernier rejeton de la famille, qui va devoir se battre pour sauver la contrée du démon. Avec lui, vous allez vivre des aventures que vous n'êtes pas prêt d'oublier...

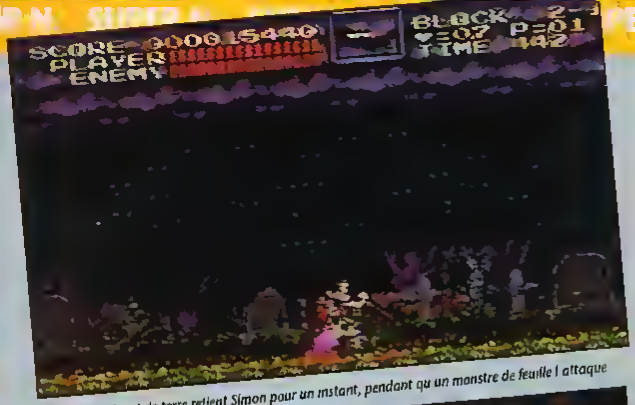
Le fouet de Simon est une arme redoutable

Dans le level du ruisseau, il faut faire gaffe aux pieux immergés, ils sont mortels

En donnant des coups de fouet dans certains murs, on trouve de bonnes surprises

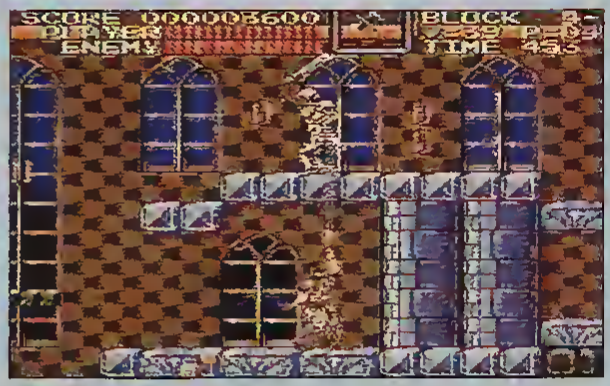
CASTLE OF ILLUSIONS

Dès que l'on allume Castlevania IV, on est accueilli par une présentation à glacer le sang. D'ailleurs, pour l'anecdote, nous héritons (comme pour la plupart des jeux) de la version américaine de Castlevania IV. Or, pour des raisons de puritanisme exacerbé, les Ricains ont supprimé les gouttes de sang qui agrémentaient la présentation japonaise. On ne peut que le regretter, car cela nuit fortement à l'ambiance glauque d'origine. Après ce petit détail, il est temps d'attaquer le jeu. La page de garde qui vous accueille propose trois choix importants. Le premier commence une partie. Le deuxième offre la possibilité de rentrer son password, ce qui permet d'abandonner une partie en cours, et de reprendre plus tard au même endroit. Et le dernier n'est autre que le menu d'options, qui se révèle fort intéressant puisqu'il intègre un éditeur de son (pour ceux qui ne sauraient pas de quoi il retourne, je précise que cette option géniale



Une main qui sort de terre retient Simon pour un instant, pendant qu'un monstre de feuille l'attaque

De nombreuses plates-formes tournent sur elles-mêmes quand on va dessus. Il faut ressauter immédiatement pour ne pas tomber



On peut dégommer les ennemis par derrière

permet d'écouter peinard, une à une, toutes les bandes musicales et les effets sonores du jeu). Et comme les musiques de Castlevania IV sont parmi les plus fabuleuses jamais conçues sur un jeu vidéo, on finit par s'en servir comme d'un véritable juke-box.

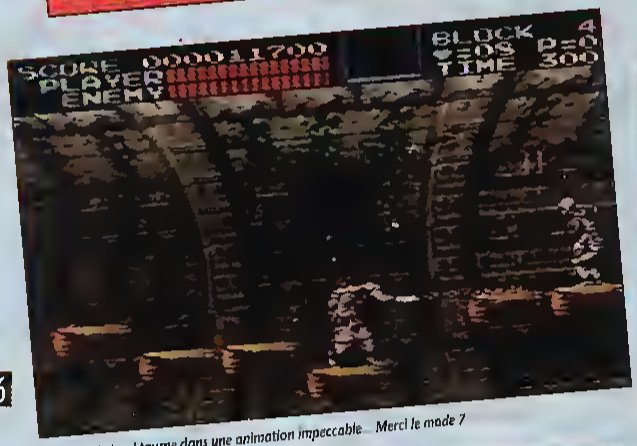
« ET LE FOUET ÇA SERAAA... POUR ÉRIC ET NOELLAAAAA » !

Mais, après cette extase sonore, il est temps de s'en prendre plein la tête en s'attaquant au jeu lui-même. Là, c'est plus de douze niveaux effrayants qui vous attendent. Et pour s'en sortir, il faudra apprendre à maîtriser un fidèle compagnon : le fouet (les habitués des versions NES ne seront pas dépaysés !). Mais la puissance de la Super Nintendo lui apporte quelques améliorations qui ne sont pas piquées des vers. Pour commencer, et c'est la plus grande nouveauté, il est complètement flexible. Il suffit d'appuyer sur le bouton de tir, et de tripoter la croix de direction pour que le fouet se torde dans tous les sens. On peut, ainsi, atteindre des ennemis dans des positions incroyables. De même, des crochets plantés à certains endroits du décor, permettent de s'y accrocher (pendus au bout du fouet), et de se balancer au-dessus du vide pour atteindre une plate-forme isolée... **Jouabilité maximale** ! Mais le fouet que l'on touche en début de partie est faible, c'est en ramassant des options que l'on augmente sa puissance. Il se transforme en acier, puis gagne en longueur. Plus il est puissant, moins il faut de coups pour détruire les ennemis. En ce qui concerne les bonus, on les trouve dans des bougies qui sont pendues au mur. Un coup de fouet, et elles laissent tomber une option. En règle générale, on y trouve

Dans cette partie, tout l'écran se paie une sublime rotation

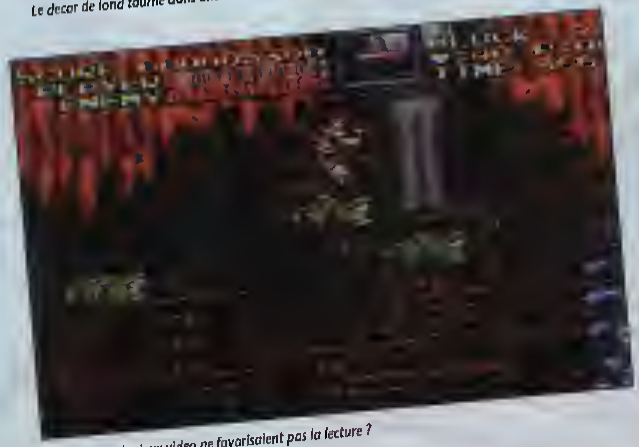
Les lustres se balancent en mode 7

LA GALERIE DES MONSTRES !

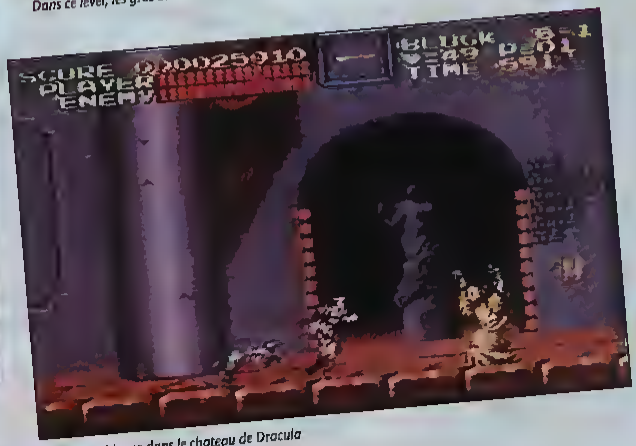


Le decor de fond tourne dans une animation impeccable... Merci le mode 7

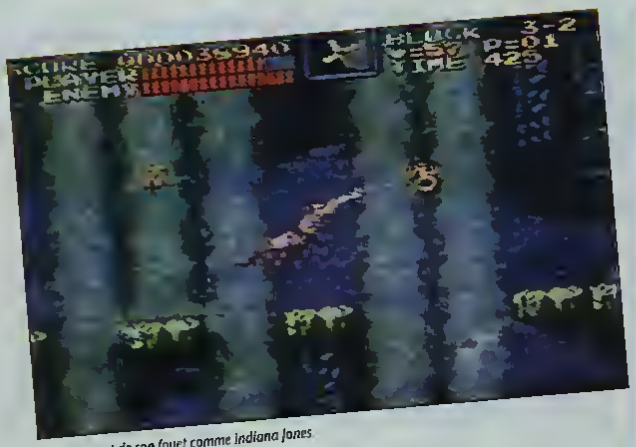
Dans ce level, les gros blocs montent de haut en bas,attention de ne pas se faire bloquer.



Qui a dit que les jeux video ne favorisaient pas la lecture ?



Chaude ambiance dans le chateau de Dracula

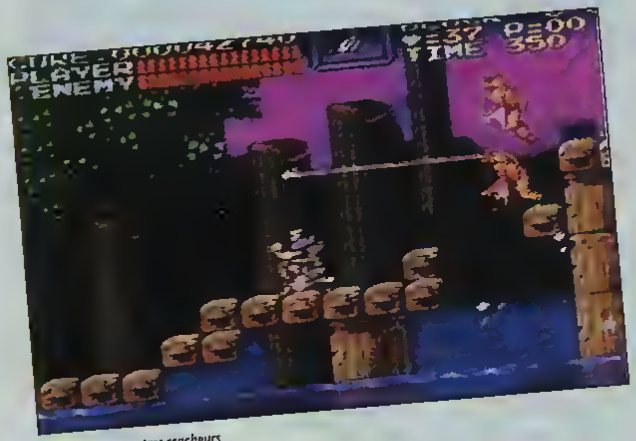


Simon se sert de son fouet comme Indiana Jones

des petits cœurs, qui s'additionnent en haut de l'écran. Ils correspondent au nombre d'armes spéciales que vous pourrez utiliser. Celles-ci sont du type hache, shuriken ou dague. On les trouve aussi, par hasard, dans les bougies. Sinon, le reste est classique puisqu'il s'agit de 1Up.

MORE FUN, « MORT » ACTION !

Ainsi équipé, Simon va parcourir des mondes étranges et effrayants. Une grande part de cette ambiance sinistre est due aux graphismes, très particuliers, assez sombres, composés d'une multitude de petites touches de couleur traitées en mini-dégradés... Impressionnants. La musique y est aussi pour beaucoup et, pour finir, ce sont les ennemis qui achèvent le topo, il faut dire qu'ils sont particulièrement variés et étonnants. Des zombies, des personnages de la mythologies, des mains animées, des bêtes mutantes : il y a de quoi monter une véritable ménagerie de cauchemar. Et il ne faut pas compter sur les boss de fin de niveau pour vous rassurer, car ils sont encore plus sataniques... Si l'on ajoute que le jeu compte un nombre assez copieux de pièges en tout genre (trappes, pieux,effondrements...), et que si l'on cherche bien, on trouve un grand nombre d'options ou de salles cachées, il n'y a pas besoin d'être prophète pour comprendre que l'on va passer un sacré bon moment sur Castlevania IV.



Pas mal, les monstres cracheurs

Le long chemin qui mene au château
Le chemin à l'interieur du château

UN AUTRE, FFFFFFH, BIS, OUAIIIIIS

Si l'on fait le bilan général de ce premier jeu de Konami sur la Super Nintendo française, on ne peut que s'extasier. Alors, certes, le niveau de difficulté n'est pas très élevé, mais Castlevania IV est tellement beau, les musiques sont si fabuleuses, et il est si agréable à jouer (de plus s'il n'est pas très difficile, les niveaux sont suffisamment longs pour vous tenir en haleine un sacré bout de temps), que l'on ne peut que dire bravo à Konami, et attendre que sortent toutes les autres merveilles (Super Contra 3, The legend of the Mystical Ninja,Tortues 4) qu'ils ont préparées sur la Super NES... ■

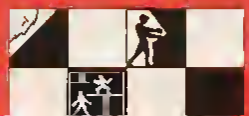
Crevette, qui n'a plus peur dans le noir !

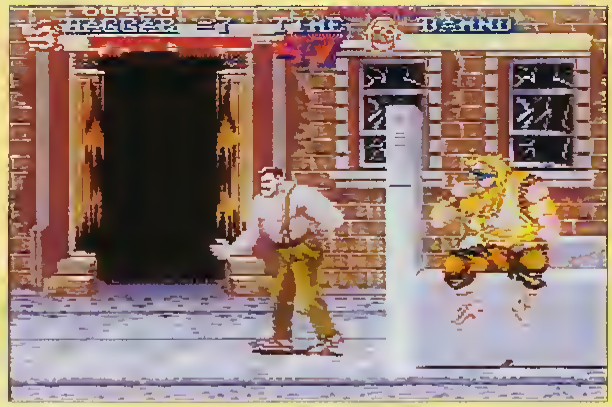
95%

EN RESUME

SUPER CASTLEVANIA IV

- Console : SUPER N.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 92 %
- Animation : 94 %
- Son : 96 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 94 %





Le boss du premier niveau siffle pour appeler ses potes

Eh oui ! même les flics sont pourris

En attendant le mythique Street Fighter II, Final Fight vient coloniser les cœurs des amateurs de violence urbaine sur Super Nintendo. Et je veux ne voir qu'une tête !

Tout comme son complice le shoot them up, le jeu de combat de rue a finalement peu évolué depuis quelques années. Double Dragon a fixé les bases d'un genre qui s'est contenté de nous offrir toujours plus d'effets spéciaux, toujours plus de violence, toujours plus de fun. La rencontre de la baston et de la 16 bits de Nintendo ne pouvait être qu'explosive, surtout lorsque c'est Capcom qui s'y colle.

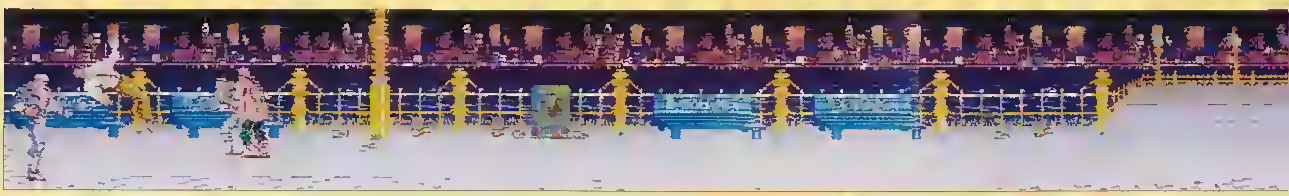
Les maires ne sont plus ce qu'ils étaient. Personnellement, j'en étais resté à l'image du notable bedonnant sorti de l'ENA et spécialisé dans les discours ennuyants comme la pluie.

HISTOIRE DE FAMILLE

Haggar, lui, n'est pas vraiment de la promotion « intello » ; ou plutôt, les grosses têtes, c'est lui qui les fait. Cet ancien catcheur affiche en effet une carrure qui pourrait rendre fou Van Damme.

Inutile de dire que lorsque la corruption gagne du terrain et que, en prime, sa fille se fait enlever, notre ami Haggar préfère régler directement le problème. Pas besoin de police, les mandales vont directement du producteur au consommateur ! L'élu national n'est pas seul à rêver de combattre la violence par la violence.

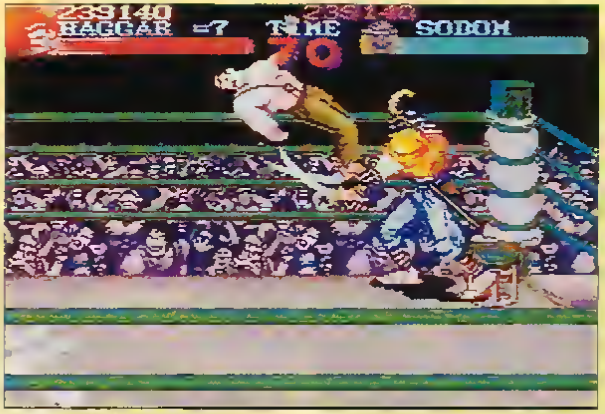
Cody, un peu plus malingre, mais expert en kung-fu et lanceur de couteaux, a aussi une bonne raison de faire la peau aux criminels : la fille de Haggar n'est autre que sa fiancée. Voilà un bon scénario comme on les aime : pas trop compliqué, tout pour la baston. Bien évidemment, vous choisissez en début de partie le combattant que vous allez incarner, mais seulement en solo puisque le jeu à deux n'est pas possible ici.



Une petite promenade sur les quais ? Loin d'une escapade en amoureux, Final Fight vous propose un niveau truffé de voyous plus sordides les uns que les autres

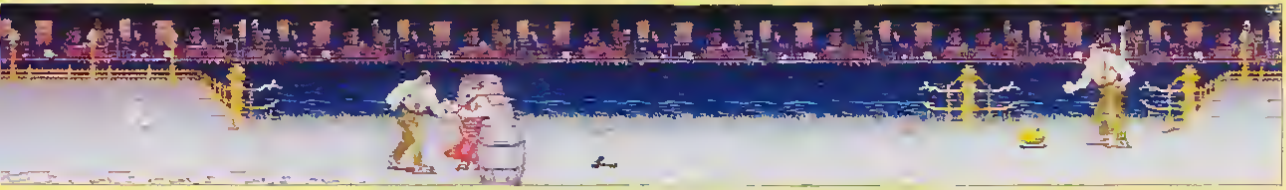
HAGGAR, LES CONCESSIONNAIRES AUTO LUI DISENT MERCI

Encore plus primaire, encore plus fun, un tableau de bonus vous propose de réduire une voiture en miettes. A Haggar, rien d'impossible... mais pourquoi tant de bonne ?



Mon petit préféré : le samouraï

Ah ça, dans Final Fight, on déguste !



Pour survivre dans les rues malfamées, nos compères disposent évidemment d'une sacrée collection de prises.

ÇA RENTRE DANS UNE VESTE, TOUS CES MUSCLES ?

Du fait de sa formation, Haggar préfère le corps à corps et dispose en particulier d'une attaque de folie : il saisit son adversaire à la taille et le retourne comme une crêpe, lui écrasant la tête contre la terre. C'est de loin le coup le plus impressionnant que j'ai jamais vu dans un jeu de baston ! Plus aérien, Cody préfère, pour sa part, les coups de pied et les sauts. Comme dans un film d'action, Final Fight réussit à captiver le joueur en renouvelant constamment les situations et en incorporant des scènes d'anthologie. Dans le genre, le clou reste, à mon avis, le duel de fin du second level : sur un ring entouré de spectateurs assoiffés de sang, vous vous retrouvez face à un énorme samouraï armé d'un sabre. Grandiose ! Sans oublier une scène de bonus de folie : à l'aide d'une batte de base-ball, il faut réduire une voiture en tas de ferraille. C'est ce qui s'appelle laisser libre cours à ses pulsions belliqueuses : et tant mieux puisque c'est exactement à quoi sert ce genre de jeux.

Pourquoi des mecs ont remplacé les amazones en petite tenue ?

Trois contre un, c'est une habitude ici

LAISSE-TOI ALLER, C'EST UNE VALSE

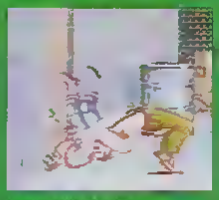
Il est assez difficile de décrire le fun qu'on éprouve avec cette cartouche. La jouabilité est telle, et les coups si impressionnants, qu'on ne peut qu'accrocher. La violence primaire qui a agglutiné des hordes de joueurs sur la borne d'arcade a su passer sans dommage sur la Super Nintendo, d'autant que la conversion s'avère extrêmement fidèle : graphismes, animation et bruitages sont tout juste un ton en dessous de la borne d'arcade et en tout cas, sans commune mesure avec ce que peuvent offrir les beat them up sur d'autres machines. Un résultat explosif, à rendre fou furieux le plus calme des curés de campagne ! On regrettera juste que Bandai, dans un accès de puritanisme déplacé, se sente obligé de nous imposer la version américaine, amputée des traces de sang lors des coups de couteau, et des grandioses amazones des rues. Oh, les gars ! on sent pas le pâté sur le vieux continent, et on aurait bien aimé avoir droit à toute la violence de la version nippone ! Bon, il est vrai que depuis la sortie de Street

MONSIEUR LE MAIRE SE DÉFONCE

Saut chassé

Coup de boule

Un bon gros direct


Un spécialité du chef : le retournement

Le plongeon en passant

Le petit opinel d'Haggar

Les deux frères tentent systématiquement d'encercler

Regardez donc l'entrée des toilettes à la fin du parcours. Une nouvelle séance de baston vous y attend

CODY PARLEMENTE

Coup de savate

Saut chassé

Attaque tournoyante

Coup de couteau

Fighter II sur la Super Famicom, Final Fight n'a plus tout à fait la même aura : autrefois jeu de combat phare de la Nintendo 16 bits, cette cartouche est passée à une très honorable place de second. Car, face à la quasi-perfection du dernier chef-d'œuvre de Capcom, on n'en remarque que d'avantage les rares manques de Final Fight par rapport à la version originale : l'absence de jeu à deux joueurs et la disparition de Guy, un des personnages les plus agréables de la machine de café. Mais il s'agit là de défauts mineurs qui ne choqueront que les intégristes du jeu original. Pour les autres, ce sera une méga éclate, un must de plaisir pur que les possesseurs de la Nintendo française n'ont aucune raison de manquer. Ce ne sont pas les membres de la rédac de *Player*, qui ont déjà accumulé un nombre considérable d'heures dans les rues sordides de Final Fight qui vous diront le contraire. Parce que des jeux de baston de ce calibre, ma brave dame, j'en connais pas beaucoup .. ■

Iggy, reprend la musculation

oueur

« Bonjour, je suis le contrôleur. Vos billets, siouplait »

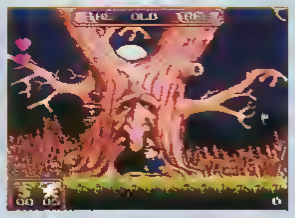
90%

EN RESUME

FINAL FIGHT

- Console : SUPEN N.
- Genre : combat
- Graphisme : 89 %
- Animation : 88 %
- Son : 90 %
- Jouabilité : 94 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 94 %

The Addams Family™


Le vieil arbre cache bien des surprises

Ils sont laids, cruels, mi-morts, mi-vivants, et pourtant nous les adorons ! Après avoir frappé fort en TV et au cinéma, la famille Addams récidive sur la Super Nintendo...

La famille Addams est l'un des plus vieux feuilletons encore diffusés. Et bien qu'il soit en noir et blanc, son humour est si râpeux, et l'absurde est poussé si loin, que l'on a presque l'impression que cela vient d'être tourné ! Le film, sorti en salle il y a quelques mois, s'inscrit donc dans la logique, en prolongeant le mythe sans avoir trop besoin de le réactualiser. Pour son premier titre sur Super Nintendo, l'éditeur Ocean (Robocop, Hook, Bad Budes...) reprend la licence du film à son compte. Le look général et le scénario du jeu s'inspirent donc directement de ce long métrage. Découvrons-le, sans plus attendre...

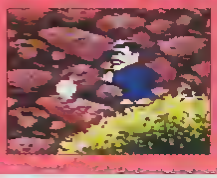
LA FAMILLE A PART

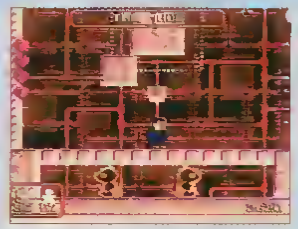
A cheval entre notre monde et celui de la sorcellerie, les Addams ne sont pas vraiment comme les autres. Il suffit de sonner à la porte de leur sinistre manoir pour s'en apercevoir, car Lurch, le majordome, vient vous ouvrir. C'est un monstre de plus de deux mètres, qui ne s'exprime que par grognements, et qui ressemble comme deux gouttes d'eau à ... Frankenstein ! Chaude ambiance. Puis, si vous pénétrez chez eux, vous tombez sur Pugsley et Wednesday, les deux enfants (frère et sœur), qui se pourchassent toute la journée avec des jouets mortels... Enfin, je devrais plutôt appeler cela des **instruments de torture** ! Quant à l'oncle Fester, il n'est jamais loin d'eux, engoncé dans son immuable pardessus pourri. Puis, en approchant des cuisines, vous découvrirez la grand-mère avec son rire de démente et ses plats maléfiques. Et c'est en passant dans un salon, d'un autre temps, que vous tomberez finalement sur Gomez, le père, qui se prend pour le fantôme d'un gentleman vénitien, ainsi que sur Morticia, la mère, tout de noir vêtue, sans cesse perdue dans son romantisme morbide. Drôle de tableau. Un peu effrayant quand on ne les connaît pas ! Si c'est le cas, je vous invite donc à les retrouver sur la Super Nintendo, ils y sont tous, intacts, prêts pour de nouvelles aventures. Au-delà du réel...

SÉQUENCE EXPLORATION

Dans le jeu, vous dirigez Gomez. Le pauvre est dans tous ses états : le reste de la famille vient de se faire **kidnapper** par Abby Gail, une sorcière dont le seul but est de s'emparer du trésor des Addams, qui est conservé dans un coffre-fort, au plus profond des fondations de leur manoir. Gomez va donc devoir explorer, une à une, toutes les pièces de la maison pour retrouver sa famille. Ce qui est fabuleux, dans ce jeu, c'est que l'on peut se **balader** partout. Que ce soit à l'extérieur ou à l'intérieur du manoir, votre liberté de mouvement est totale. Il faut donc visiter avec méthode. L'ensemble se compose de **plusieurs chemins** à suivre, mais qu'il n'est pas nécessaire de faire dans l'ordre pour finir le jeu. Chaque chemin est terminé par un boss. L'un des chemins, qu'il

LE CHAPEAU-HÉLICO ET LES BOULES DE LA MORT




Pour sortir de cet endroit, il faut user de réflexion autant que de réflexes

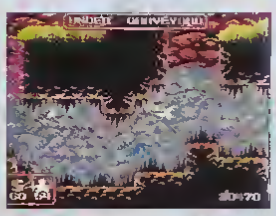
La Galerie des Portraits. Ce level montre l'étonnante q

ÉCHANTILLON D'ENNEMIS

Le petit switch, sur la gauche, ouvre le passage du bas

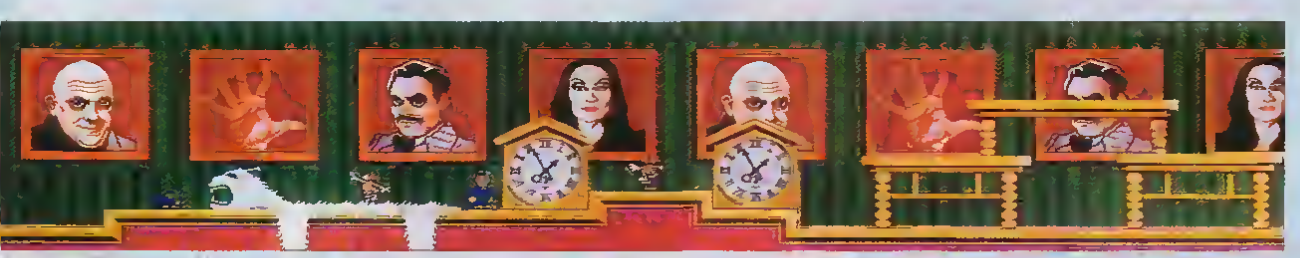
Une salle secrete est bourree de 1 Up

vaut mieux faire en premier (je ne vous dis pas où il est, à vous de chercher), ne se compose que du boss. Si vous le tuez, il vous donne un cœur supplémentaire (vous commencez le jeu avec trois cœurs, à chaque fois que vous vous faites toucher, vous en perdez un, et quand vous n'en avez plus, vous perdez une vie), ce qui vous facilitera nettement la tâche. Les autres chemins sont longs, très longs, et sont constitués comme des labyrinthes. On s'y perd facilement, mais, surtout, on se heurte aux innombrables ennemis qui hantent ce jeu. Ce sont les boss qui retiennent prisonniers les membres de votre famille. A chaque boss tué, vous libérez l'un de vos proches. Au centre du manoir, une pièce appelée « the music room » montre Lurch en train de jouer du piano. Chaque membre de la famille que vous libérez, vient dans cette pièce. Quand Pugsley,



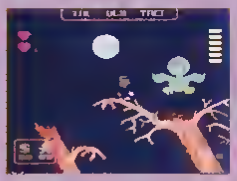
Gomez doit meme nager parmi les piranhas

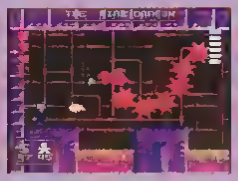
Le sanctuaire des Addoms



allte des graphismes qui caractersent ce jeu

LES BOSS





La fameuse serre de Morticia

Toute la famille est enfin réunie, il ne reste plus qu'à délivrer Morticia dans le dernier level

Wednesday, Fester et la grand-mère y sont, Lurch joue un morceau spécial au piano, qui fait ouvrir une porte secrète. Cette porte mène aux salles du coffre-fort, qui est le dernier chemin. Morticia y est retenue prisonnière, et il faut la libérer pour finir le jeu.

AMAZING WORLD

Chaque chemin correspond à un endroit bien précis du manoir. Le jardin, le cimetière, la salle de jeu, les cuisines, le salon, la serre, sont les principaux lieux que l'on pourrait considérer comme des levels. Et comme je le disais, ils sont vraiment très longs, mais pas répétitifs du tout. Au sein même d'un level, les décors n'arrêtent pas de changer (tous plus beaux les uns que les autres), et il faut souvent user de beaucoup d'astuces pour passer. On retrouve les grands classiques du jeu de plates-formes, avec les switchs qui ouvrent ou ferment des passages, les blocs mouvants, les lance-flammes, les blocs ascenseurs, etc. Ce n'est jamais les mêmes obstacles qui reviennent, ce qui donne une richesse énorme au jeu. A côté de ça, on doit éviter des tonnes d'ennemis, tous différents. Ce peut être des petits animaux en tout genre (oiseaux, lapins, pingouins .) ou des trucs complètement insensés, comme des aquariums à pattes ou des théières animées ! Bref, c'est la folie totale, et on perd un nombre de vies incroyable. Pour cela, il est important de trouver les innombrables pièces secrètes (cachées un peu partout) et qui contiennent souvent des cœurs ou des 1Up. Quant aux boss, il suffit de trouver la bonne technique pour en venir à bout. Le seul problème, c'est que le temps de trouver cette technique, vous êtes déjà mort une bonne vingtaine de fois (d'où l'intérêt des 1Up)...

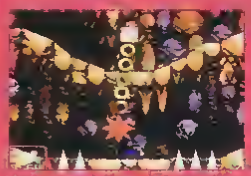
Heureusement, quand vous libérez un membre, le jeu vous donne un mot de passe.

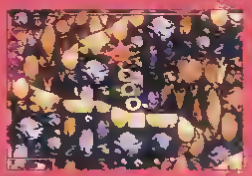
COUP D'ÉCLAT

Avec ses graphismes sublimes, sa richesse exceptionnelle, sa très bonne jouabilité (moins bonne qu'un Mario, mais très largement suffisante pour prendre un maximum de plaisir), Addams est un must. On regrettera juste qu'il soit un peu trop facile de trouver des vies, et que la difficulté soit, dès le début du jeu, très élevée. Il n'empêche qu'il est vraiment sublime, et réellement passionnant. ■

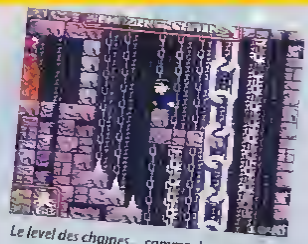
Crevette,
le Pugsley de *Player*

DEUX FAÇONS D'ÉVITER LES HALLEBARDES GÉANTES

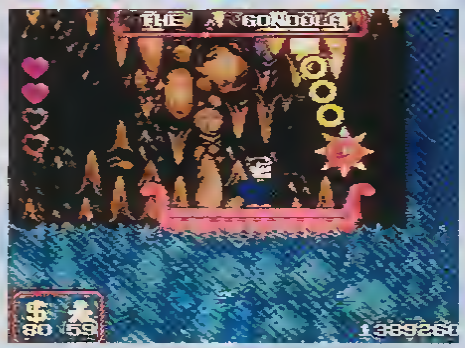

S'il y a la place, il vaut mieux se baisser !


Les anneaux ne vous touchent pas, profitez-en !

LE MANOIR DES ADDAMS. A l'aide du chapeau hélico, vous pouvez monter sur le toit. Dans les cheminées, des passages secrets cachent des 1 Up



Le level des chaînes... comme dans le film !



Le stage de la gondole... Fabuleux et inédit

L'entrée du coffre... la fin est vraiment proche

Les canons vous aident ou vous font perdre

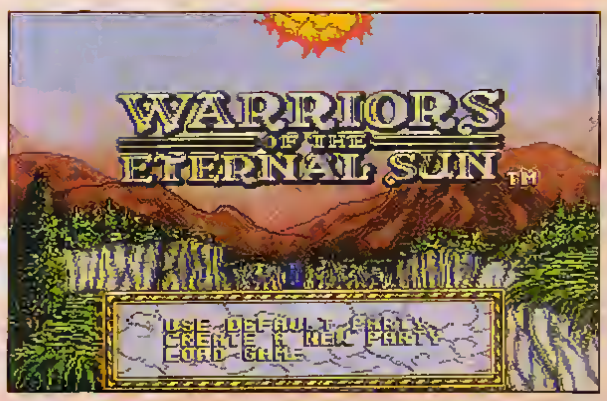
Ce bloc mouvant vous aide à passer dans le passage (occroupi)

94%

EN RESUME

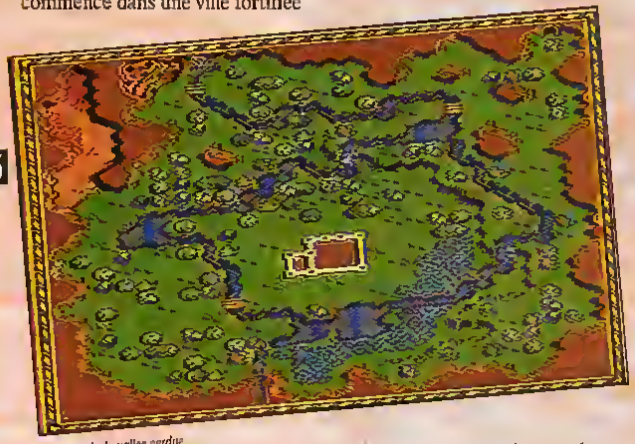
THE ADAMS FAMILY

- Console : SUPER N.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 95 %
- Animation : 92 %
- Son : 95 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 95 %



Après le succès qu'a connu le jeu de rôles Donjons et Dragons, les adaptations sur micro et consoles se succèdent sans arrêt. Il y avait Heroes of the Lance sur Master, voici maintenant Warriors of the Eternal Sun sur la 16 bits.

Warriors of the Eternal Sun repose sur les règles de base, et non avancées, de Donjons et Dragons. Vous allez gérer une équipe de 4 personnages maîtrisant les armes, les arts magiques, voire les deux. L'aventure commence dans une ville fortifiée au centre d'une vallée. Le duc local vous confie pour mission de trouver des alliés acceptant d'aider à repousser définitivement les incessantes attaques gobelines. Au cours de cette quête, les monstres vaincus et ramassés augmentent vos niveaux d'expérience. La première étape sera la phase de création d'une équipe.

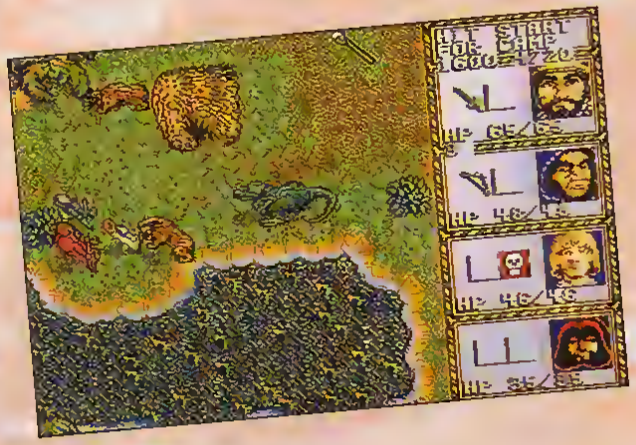


La carte de la vallée perdue

CRÉATION DES PERSONNAGES

Plusieurs races peuvent être sélectionnées, mais seuls les humains pourront choisir leur profession. Il existe des personnages demi-humains : les elfes sont guerriers et magiciens, les nains et les hobbits ne peuvent être que guerriers. Les humains pourront, eux, se spécialiser dans la magie et les connaissances cléricales, aussi bien que dans le maniement des armes.

Vues souterraines. Ici, le monstre reçoit un projectile magique



Des dinosaures hantent la zone marécageuse

La gestion de la magie s'effectue à l'aide d'icônes

LES MONSTRES

Hommes demons

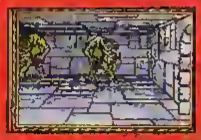
Ours hiboux.

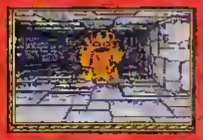
Araignees geantes

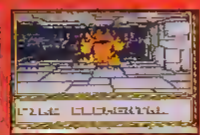
Ogres

Lezard tuetara.

Scorpions geants


Trolls.

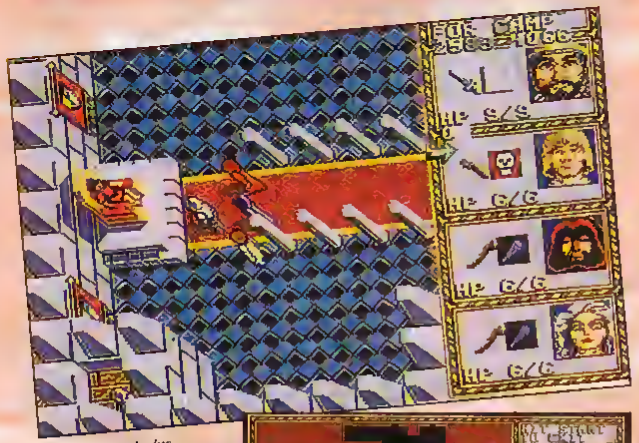

Insecte geant.


Elémental de feu

Wight.

Dragon rouge.

Spectre


Entrevue avec le duc

LA MAGIE

Les sorts de magie utilisables diffèrent selon que vous êtes un prêtre ou un magicien. Le prêtre choisit, dans une liste, les sorts qu'il compte utiliser après le repos nécessaire pour les apprendre. Le magicien ne possède qu'un seul sort au niveau 1. S'il veut avoir la possibilité de choisir ses sorts en fonction des circonstances, il devra acheter ou trouver des parchemins. Ce n'est qu'après les avoir retranscrits sur son grimoire qu'il pourra les utiliser.

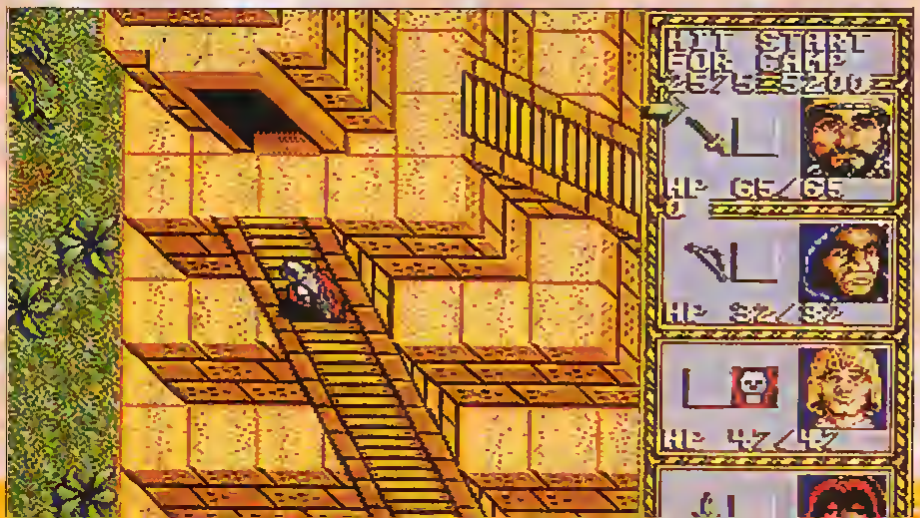
UN GROS DÉFAUT

Pour mener à bien cette mission, il est nécessaire de monter votre personnage de niveaux. Malheureusement, le jeu offre une alternative : vous pouvez soit casser du monstre, ce qui, il est vrai, devient lassant à la longue, soit utiliser la commande Boost Player et la console augmente vos points d'expérience. Le gros problème de cette option, c'est qu'elle peut être utilisée à volonté. Les joueurs n'ayant que peu de volonté risquent, en deux heures, de gâcher le plaisir d'un jeu pouvant durer plusieurs jours. Warriors of the Eternal Sun est vraiment d'une superbe facture. Les règles officielles de Donjons et Dragons sont respectées dans ses moindres détails. Excellent pour les habitués de ce jeu de rôles, Warriors of the Eternal Sun demandera un temps d'adaptation aux novices. ■

Wolfen

Le trace des plans est automatique

La pyramide des azcans : seront ils plus comprehensifs que les hommes lezards ?



85%

EN RESUME

WARRIORS OF THE ETERNAL SUN

- Console : MEGA D.
- Genre : rôle-aventure
- Graphisme : 85 %
- Animation : 75 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 90 %

La boxe, quel jeu de brute. On se tape, on se tape, on se tape... C'est vraiment pas mon truc.

Par contre, si je peux en mettre plein la tête à quelqu'un par l'intermédiaire des immenses pouvoirs du dieu jeu vidéo, alors là pas de problèmes, je réponds présent. C'est que je tiens à ma petite santé, moi.

L'AVANT-MATCH

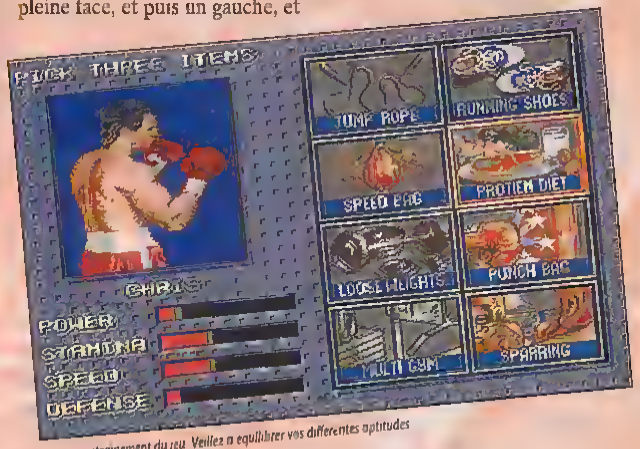
Avant de monter sur un ring, vous devez créer votre boxeur. Choisissez donc son nom, son visage, la couleur de sa peau etc. Décidez également s'il sera droitier ou gaucher puis, allez vous entraîner. A cet effet, plusieurs menus proposant différents exercices sont accessibles. Ainsi, vous pourrez améliorer votre puissance en soulevant des poids, ou bien encore accentuer votre vitesse d'exécution en tapant dans le « speed bag », ce petit sac suspendu dans lequel on file le maximum de coups en un minimum de temps. Lors de ces entraînements, ne vous attendez pas à voir votre personnage effectuer vraiment les exercices. Vous choisissez seulement 3 menus, parmi les 8, et vous voyez en quoi ils influencent votre puissance, votre endurance, votre vitesse ou votre défense. Vous n'avez qu'à appuyer sur un bouton pour valider.

LE MATCH

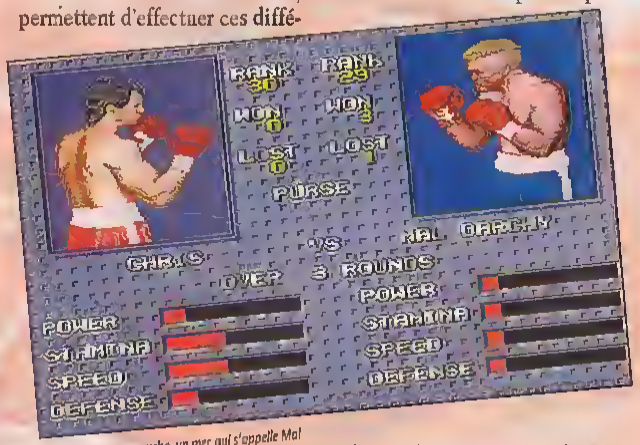
Le grand moment arrive. Après avoir choisi un adversaire parmi les 29 que compte la ligue des poids lourds (vous commencez en étant trentième), et le nombre de rounds que devra comporter le match, vous vous glissez enfin, anxieux, entre les cordes du ring et pénétrez celui-ci. Votre visage impassible est figé comme le marbre. Paraît que c'est la tête qu'il faut faire.

Ca commence ! Paf, vous lui mettez un direct du droit en pleine face, et puis un gauche, et encore un droit. Mais il réplique : crochets, travail au corps... il faut penser à vous protéger, ou à vous mettre hors de portée de ses coups. Les directions du paddle, associées au bouton A ou B, permettent d'effectuer ces différents coups. Les dommages infligés à l'un ou à l'autre des boxeurs s'affichent au bas de l'écran, sur des dessins représentant la tête ou le torse de ceux-ci. Plus ils sont touchés, plus un voile grisâtre vient les recouvrir, et la barre d'énergie qui leur est associée diminue.

En haut de l'écran, une vue de haut vous permet de constater à quel endroit du ring vous vous trouvez. Je n'ai pas trouvé l'utilité d'un tel système mais bon, il existe. Lorsqu'un des boxeurs en a marre de s'en prendre plein la tête et qu'il décide de s'éloigner de son bourreau, le ring tourne avec un effet circulaire sympa. Mais de toute façon le pauvre homme tuméfié ne pourra pas échapper longtemps à son destin. Gnark, gnark, bien fait pour lui.



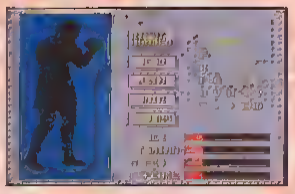
L'étape entraînement du jeu. Veillez à équilibrer vos différentes aptitudes



A droite, Chris, à gauche, un mec qui s'appelle Mal

DÉLIBÉRATION DES JUGES...

Bizarre. L'impression que laisse Evander est... bizarre. Sur la préversion qui nous a été fournie pour faire le test, les boxeurs gérés par l'ordinateur



La création de votre personnage est la première chose à faire

Tiens, Elmer est au tapis ?

Dans ce match Elmer « crâne chauve » Phudd semble prendre l'avantage

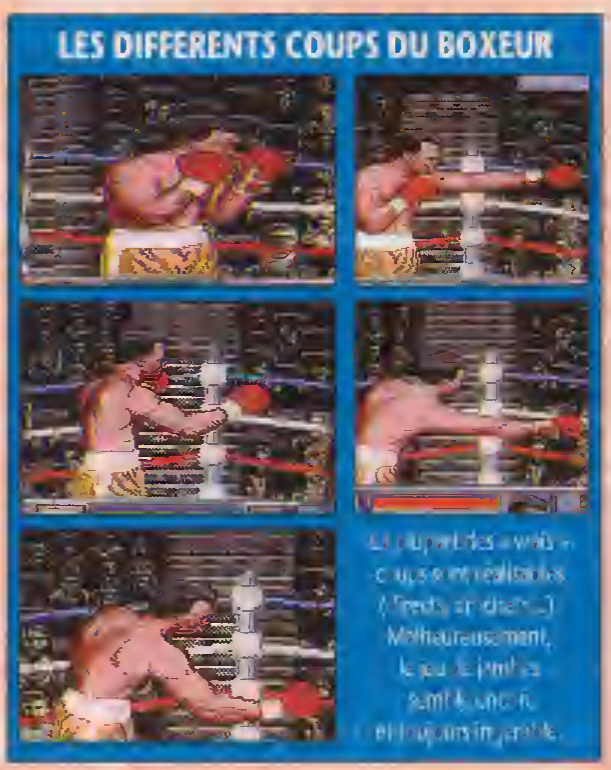
Vainqueur au premier round par K.O.

Alors la vous me voyez mater mon adversaire du regard je le jauge longuement

avant de lui envoyer mon direct du droit special « machoires sensibles

Entre chaque round une jolie madame passe avec son panneau

Admirez la technique et les gouttes de sueur qui s'echappent du visage tordu de douleur de mon adversaire



sont vraiment faciles à battre, et lorsqu'ils tombent, ils ne se relèvent pas Mais bon, ce n'est qu'une préversion. En revanche, ce qui ne risque pas de changer, c'est la gestion des coups. Et je ne peux m'empêcher de trouver celle-ci un peu **rébarbative**, quoique je ne vois pas trop comment on puisse faire autrement. Les concepteurs d'Evander .. ont voulu privilégié un aspect réaliste assez technique et difficile d'accès au côté arcade beaucoup plus fun, que l'on retrouve dans certaines simulations (comme sur les jeux Neo-Geo). Résultat, il faut appuyer comme un fou sur les boutons, en alternant droite et gauche à en attraper des crampes, sans qu'il y ait vraiment de plaisir à jouer. Les programmeurs ont désiré faire une véritable simulation de boxe, et le pari était risqué La preuve en est qu'Evander... n'est finalement qu'un jeu moyen, sans plus. Même le jeu à deux n'apporte pas vraiment de fun. C'est dommage, car le travail n'est en aucun cas bâclé Les véritables fous de boxe peuvent donc se procurer ce jeu, mais seulement ceux-là. Les autres, laissez tomber. Vous en auriez marre au bout d'une heure. Dixit. ■

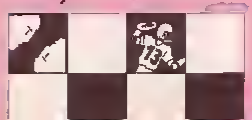
Chris, réalise qu'un monde sans violence est une utopie

66%

EN RESUME

EVANDER HOLYFIELD'S « REAL DEAL » BOXING

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 82 %
- Animation : 79 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 67 %
- Player Fun : 70 %



Gotham by night

Les malfrats de la Megadrive devront désormais se tenir à carreau : une ombre en forme de chauve-souris plane sur Gotham city et s'apprête à fondre sur eux. Avant de rendre justice, la sombre silhouette dira aux criminels... je suis Batman.

La chauve-souris psychopathe arrive donc sur la Megadrive, quelques semaines seulement après la sortie du film Batman II. Vous l'avez sans doute déjà compris, le jeu Batman est une adaptation du premier film, et c'est avec un plaisir évident que l'on retrouve notre chauve-souris préférée, de nouveau aux prises avec le Joker-Nicholson. Le scénario du jeu est tout à fait conforme au film, c'est-à-dire que, dans la première partie du jeu Batman affronte Jack Napier et le précipite dans une cuve de produits chimiques, l'homme (!) qui ressort de la citerne n'est plus Jack Napier, il est le Joker. Les auteurs du jeu n'ont pas oublié de mettre un stage avec la batmobile et un avec la batwing.

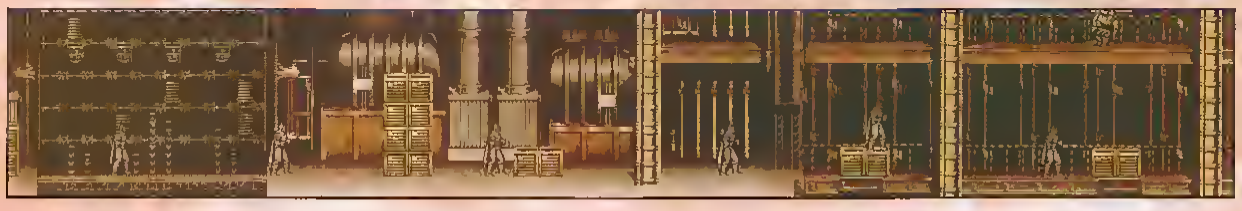
Un boulevard de Gotham

GOTHAM LA CITÉ DES TARÉS

Au lancement de la cartouche, on est impressionné par le soin apporté à la réalisation du jeu : les graphismes sont tout à fait conformes à l'aspect visuel du film, Gotham est un endroit plein de sombres recoins, comme dans le film, la ville est sale et rouillée, l'usine chimique est laide et en mauvais état, tout cela rajoute au réalisme général du jeu. D'un point de vue plus technique, tout baigne dans l'huile : Sega a mis dans ce jeu tous les ingrédients qui transforment un bon jeu en très bon jeu, il n'a notamment pas lésiné sur les scrollings différentiels, l'animation des personnages est très fluide (surtout la démarche de Batman qui est exactement conforme à celle de l'acteur du film), et bien sûr, l'animation n'est pas ralentie.

CHAUVE, BAT ET MOBILE ...

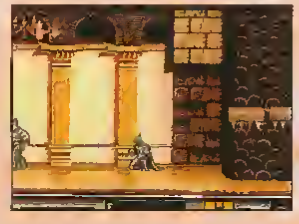
Les actions qui sont à la disposition de Batman, pour mener son combat éternel contre le crime, sont très complètes, notre héros peut évidement donner des coups de poing et des coups de pied, bien sûr, il peut


L'usine de produits chimiques, repaire de Napier avant sa metamorphose en Joker

sauter car Batman ne fait pas partie des héros volants, le personnage du jeu possède deux types de sauts, un saut en hauteur, et un saut périlleux avant qui lui permet d'aller plus loin. Comme chacun le sait, Batman est un athlète très puissant, mais il n'a aucun superpouvoir, et pour pallier ses faiblesses d'homme, Batman se trimbale constamment avec une cargaison de gadgets délirants, dans le jeu, on retrouve les **batarangs** (mais non ! pas les bats harengs !), des sortes de boomerangs tranchants comme des rasoirs. On retrouve surtout le gadget qui, s'il ne lui permet pas de voler, lui permet quand même de s'élever dans les airs : le fameux **batgrappin** qui lui sert à monter partout, quelle que soit la hauteur. Dans la série des batbidules, il ne faut pas oublier la batmobile et la batwing, toutes deux capables de tirer des roquettes, et quelques missiles à têtes chercheuses.

SORS TON JOKER

Le jeu comporte 6 levels : le niveau 1 montre les rues mal famées de Gotham city ou rôde le crime incarné par des bandits de grands chemins qui tendent sans cesse des pièges à Batman. Au niveau 2, la chauve-souris pénètre dans l'usine chimique, repaire de Jack Napier, pour passer le level, il faut faire tomber Napier dans une cuve de produits toxiques. Au 3, Napier, devenu le Joker, envahit le Flugelheim Museum pour kidnapper Vicki Vale, Batman court évidement à sa rescousse et doit casser la tête de la hordezbir du Joker (comprenez horde de sbires !) Le niveau 4 se déroule dans la batmobile où vous



Le museum

serez attaqué en masse par des véhicules du Joker, le boss de fin est un char d'assaut ! Le 5 se passe dans les airs avec la batwing et ses ailes nervurées : ici, le méchant de service est un gros hélicoptère de combat. Enfin, si vous parvenez à détruire tous ces criminels encore plus schizophrènes que vous, il vous reste le dernier niveau à la cathédrale de Gotham City où le boss est le big boss le plus taré de tous les tarés de la Terre, j'ai nommé : le Joker en personne ! et là ce n'est pas évident croyez-moi...

BATCARTON

Dans l'ensemble les méchants et les boss sont tous assez faciles à battre et la difficulté provient plus des décors et des **itinéraires tortueux** : d'ailleurs Batman n'est pas seulement un jeu bourrin, et il est souvent plus prudent d'esquiver un danger (voire de le fuir) que de l'affronter en face. La musique du jeu est bonne, mais peut être pas à la hauteur du reste car la barre a été mise assez haut (normal, c'est Batman !). Ceux qui ont vu Batman II savent que, pour une fois, la suite est nettement meilleure que le premier, espérons que ce sera pareil pour le jeu ! On verra bien, pour l'instant, Batman, sur Megadrive c'est du tout bon et il y a gros à parier que ce jeu vous réservera quelques bonnes heures de cassage de tête. ■

Ugly, un chauve qui sourit

QUELQUES SUPER VILAINS

Jack Napier

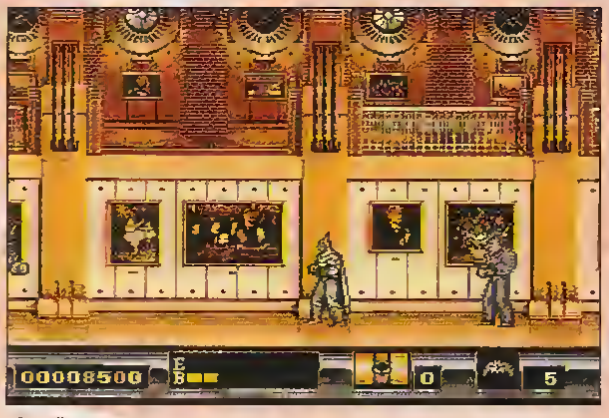
R garde mes muscles

Chauve et grognon

Pool !

Le sabreur

Le bucheron



« Par qui j'commence »

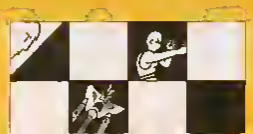
La Batlevel Mobile

90%

EN RESUME

BATMAN

- Console : MEGA D.
- Genre : combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 85 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 85 %

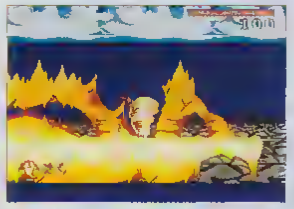


Le diable de Tasmanie fait son cirque sur Megadrive dans un déluge de couleurs et de mimiques inénarrables.

One more time, please !

A côté des indétrônables Bugs Bunny et autres Daffy Duck, circule, dans la galaxie Warner, un personnage bizarre : le diable de Tasmanie. Terrassé par une voracité sans limite, cet animal non conformiste se déplace à vitesse grand V dans un tourbillon de poussière, et fiche une trouille bleue à tous ceux qu'il approche.

Passé, par la subtile magie du jeu vidéo, du statut de terreur notoire à celui de héros, Taz déambule dans des paysages variés (désert, usine, jungle, banquise, mine) taraudé par sa faim irrépressible.



La toupie, le plus court chemin d'un point a un autre

La famille Taz au grand complet

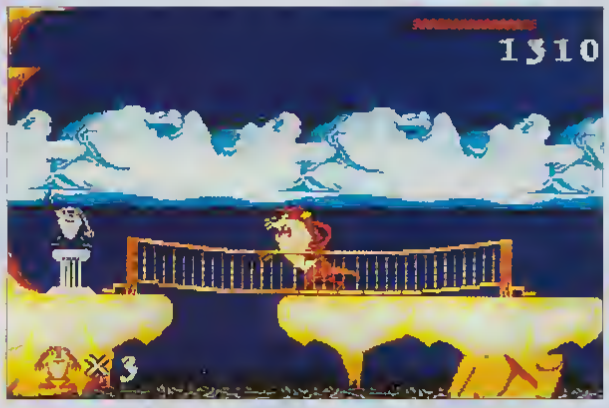
Seulement, cette fois, le maître n'est plus seul prédateur : des tonnes de créatures étranges se dressent sur son chemin et n'hésitent pas à lui rentrer dans le lard.

CARNIVORE

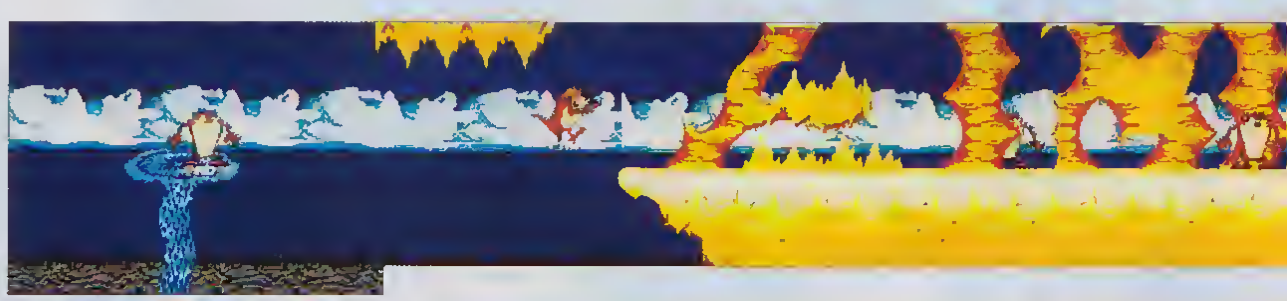
Comme si ce n'était pas assez, le parcours regorge de pièges en tout genre, destinés à lui compliquer la vie : sables mouvants, geisers aboutissant sur une paroie rocheuse (ça fait très mal !), portes électrifiées, etc. Il fallait s'y attendre, le diable boulotte tout ce qui se trouve au milieu de son chemin. Bombes, piments, poulets, tartes, crabes, rien ne lui fait peur. C'est d'ailleurs un peu dommage parce que si les aliments le requinquent, si le piment lui permet de cracher des flammes, la bombe risque bien de lui rester sur l'estomac... Autre élément qui a fait la célébrité de ce diable d'animal, sa vitesse de déplacement : métamorphosé en toupie de poussière, Taz se déplace à l'allure TGV. Un truc qui peut être utile pour se sortir de certaines situations. D'ailleurs, couplé à un saut, ce mode de déplacement lui permet presque de voler.

MA MEGADRIVE SE CROIT AU CINÉMA

A la base, Tazmania a tout d'un

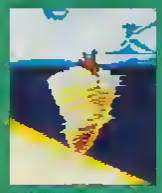


Les petites bornes représentent les points a partir desquels vous reprendrez le jeu en cas de mort



Dans le desert, des geisers vous permettent de passer au niveau superieur. Mais gare aux sables mouvants

QUELQUES MIMIQUES DE TAZ

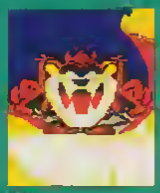


Electrocute

En avant marche !

Ecrasé

Gelé



Pas content du tout

Portant une caisse

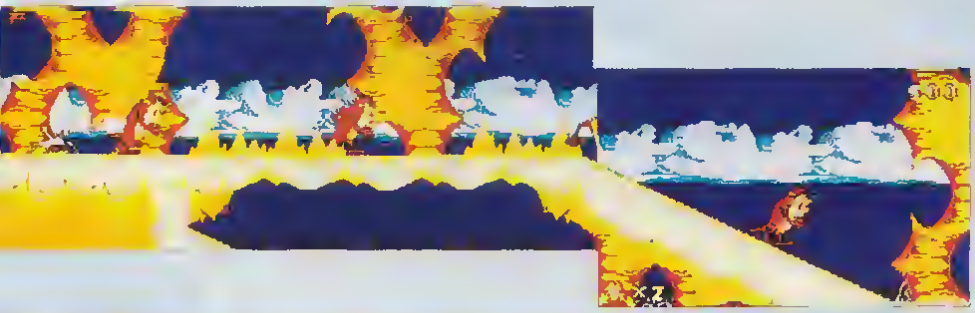
bon petit jeu de **plates-formes**, pas révolutionnaire mais vraiment réussi malgré la difficulté de prise en main des commandes. On dénote même un certain nombre d'excellentes idées comme la traversée de l'usine d'armements dans laquelle Taz suit les pièces en cours de montage sur le tapis roulant, en tentant de désactiver les portes qui délivrent des charges électriques. Mais le clou du spectacle, l'élément qui accroche immanquablement le joueur et qui fait la différence par rapport à la concurrence, c'est surtout l'habillage. Car, bien plus que par sa profondeur de jeu, Tazmania brille par la classe de ses graphismes et de ses animations. On savait que les graphistes de Sega commençaient à maîtriser la 16 bits maison mais à ce point... C'est carrément à un **dessin animé interactif** que vous êtes convié ici. Peur, impatience, colère, le diable se livre à des mimiques dignes d'un *cartoon*. Impossible de vous décrire l'envie de fou rire qui m'a saisi lorsque j'ai vu la bestiole se faire cramer la moustache en boulottant une bombe, ou se prendre un court-circuit malheureux. Et ce sont bien ces effets visuels, ainsi que l'extrême fidélité au personnage qui font tout le charme de Tazmania. Un must pour tous les fans de dessins animés de la Warner Bros ! Et j'en fait partie. ■

Iggy,

Zarbi, le monstre qui clot le premier level

Y a bon poulet !

Non, ce n'est pas moi Torzan



85%

EN RESUME

TAZMANIA

- Console : MEGA D.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 96 %
- Animation : 90 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 90 %

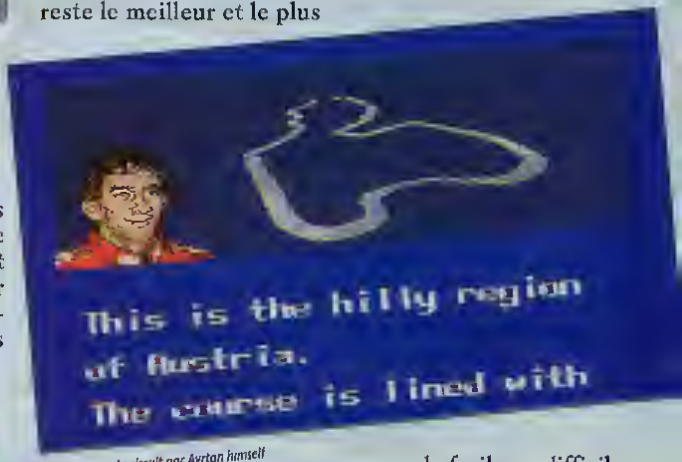
La meilleure simulation de formule 1 sur console revient avec Ayrton Senna comme pilote... Compte rendu de notre pilote en chef, Crevette.

Cela fait bientôt plus d'un an et demi que Super Monaco GP règne sans partage sur le monde des simulations de formule 1. Son réalisme, sa jouabilité et sa simplicité en ont fait un véritable must. Pour les puristes de la F1 (dont je fais partie) il lui manquait quelques petits détails pour en faire la simulation parfaite que l'on attend depuis si longtemps. Donc, l'annonce d'un Super Monaco GP II nous avait laissé, l'espace de quelques mois, l'espoir de voir les améliorations tant souhaitées intégrées dans cette nouvelle version. Résultat des courses : une impression mitigée...

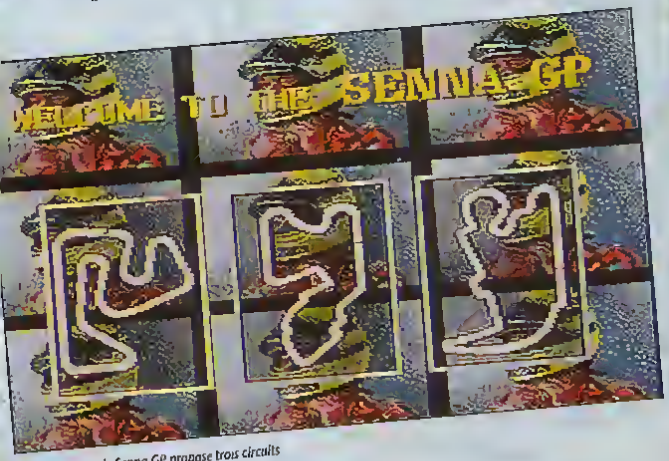
MAÎTRE SENNA

Force est de constater que cette version Made in Senna de Super Monaco GP tombe plutôt mal, vu les prestations du pilote brésilien. Ça faisait bien longtemps qu'il n'avait eu d'aussi piètres résultats ! Cela dit, redevenons sérieux, c'est vrai que sa voiture n'est pas vraiment compétitive cette année. Il n'empêche qu'il reste le meilleur et le plus rapide des pilotes en piste. On aurait donc pu espérer que les concepteurs de Super Monaco GP suivent son expérience pour en saupoudrer leur jeu. Et c'est là que le bât blesse car, dès que l'on prend le volant de Super Monaco GP II, on a du mal à voir ce qui a changé. Certes, le grand prix de Monaco a été remplacé par trois circuits artificiels (Senna GP) que Ayrton considère comme les formes idéales pour un grand prix de formule 1. Mais c'est sa seule intervention. Sinon, on retrouve le championnat du monde avec une petite nouveauté, on peut y jouer en mode facile ou difficile. En mode facile vous finissez premier à presque toutes les courses, et en mode difficile on n'arrive pas à entrer dans le peloton de tête ! La progression de la difficulté aurait pu être mieux gérée... A part ça, rien de vraiment nouveau, on prend toujours la plupart des virages à fond de 7e (pas très réaliste, ça !) et on ne peut toujours pas modifier les paramètres de sa voiture. Seul change-

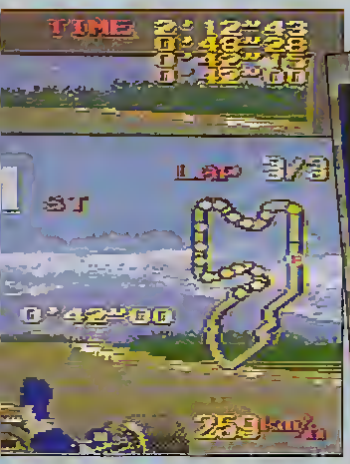
Non, non, je vous assure que l'on a pas echange les photos, c



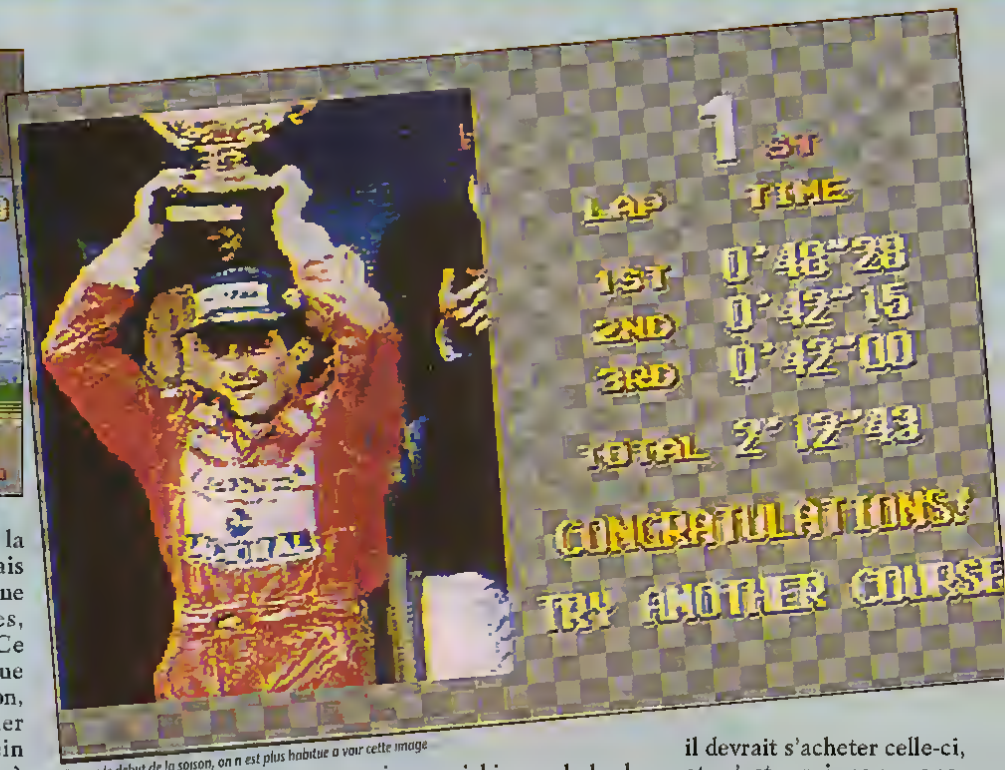
Presentation du circuit par Ayrton himself



Le nouveau mode Senna GP propose trois circuits



bien le II !



Depuis le début de la saison, on n'est plus habitué à voir cette image

ment en ce qui concerne la conduite, il faut désormais freiner, en même temps que l'on descend les vitesses, dans les virages serrés. Ce qui est un progrès, puisque dans la précédente version, il suffisait de rétrograder pour obtenir un frein moteur digne d'un frein à main. Pour le reste, on ne trouve rien de vraiment nouveau à se mettre sous la dent. La bande sonore ne s'est pas améliorée, d'une génération à l'autre, et elle ne propose qu'un grésillement, plus proche du doux ronflement d'un compteur Geiger exposé à une barre d'uranium enrichi, que du hurlement brutal et déchirant d'un moteur de F1... Un possesseur de l'ancienne version aura donc bien du mal à comprendre pourquoi il devrait s'acheter celle-ci, et c'est vrai que nous-mêmes nous posons encore la question ! Pour les autres, cela peut être un bon moyen de prendre son pied simplement, bien que le premier reste, malgré tout, aussi alléchant. ■

Crevette II

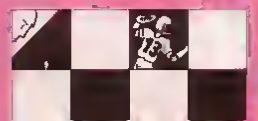
On retrouve Super Monaco GP tel qu'on l'a laissé

80%

EN RESUME

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 90 %
- Animation : 89 %
- Son : 50 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 85 %



SUPER CONC
SPÉCIAL 2e ANNIV

OURS
ERSAIRE

GADRIVE À GAGNER

LES QUESTIONS

1 - QUEL EST LE JEU MEGADRIVE QUI A OBTENU LA MEILLEURE NOTE DEPUIS LE NUMERO 1 DE PLAYER ONE ?

A) CASTLE OF ILLUSION B) SONIC C) STREETS OF RAGE

2 - DANS QUEL NUMÉRO DE PLAYER ONE AVONS-NOUS FAIT UN DOSSIER PRESENTANT LA MEGADRIVE ?

A) NUMÉRO 1 B) NUMÉRO 3 C) NUMÉRO 8

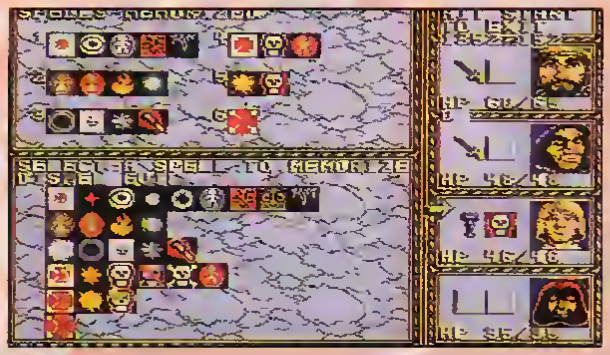
3 - LE MICROPROCESSEUR CENTRAL DE LA MEGADRIVE EST UN :

A) 68 000 B) 65 800 C) Z 80

Adressez vos réponses sur 3615 Player One ou sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS MEGADRIVE,
19 bis, rue Louis-Pasteur, 92100 BOULOGNE

DATE LIMITE DE PARTICIPATION : 5 OCTOBRE 1992 Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses

JOE & MAC
CAVEMAN NINJA



Choisis ton arme, ami : coup de massue, boomerang ? « Ouuugah », répondirent en cœur Joe et Mac... Ahhhhhh, c'était bô la préhistoire !

Caveman Ninja était, dans sa version japonaise, une histoire assez simple : Joe and Mac, deux beaux spécimens d'*Homo sapiens* relativement sympa, partent à la recherche de leurs meufs kidnappées par les barbares de la tribu d'à côté (qui sont nettement moins sympa, eux !). Seulement voilà, Joe and Mac est traduit en français à l'écran (une initiative du distributeur français que nous saluons), mais l'histoire une fois traduite dans notre langue, est devenue carrément incompréhensible (ce que nous saluons nettement moins !). Ainsi, toutes les blagues sont mal traduites, ce qui fait qu'elles tombent à plat. Et puis, les filles sont devenues des bébés : ce qui colle mal avec le jeu, dans lequel des girls vous attendent à chaque fin de level, et où aucun bébé n'est présent. On s'en tiendra donc au scénario de la version japonaise.

DÉBARRASSEZ-VOUS DES OS USÉS !

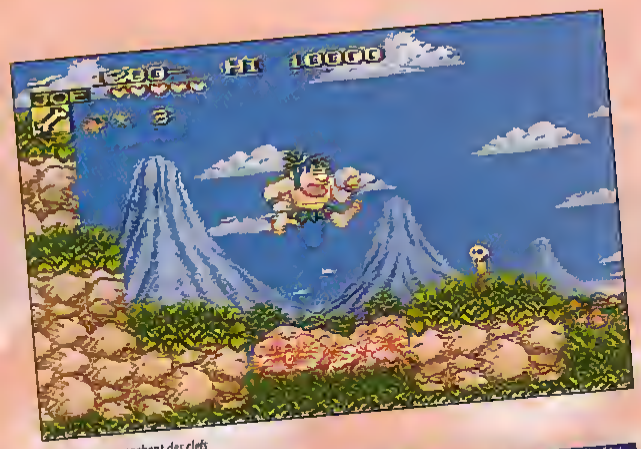
Joe et Mac sont, donc, les deux héros principaux de cette histoire. Et, ce qui est classe dans ce jeu, c'est que l'on peut y jouer à deux simultanément, chaque joueur prenant Joe ou Mac. Les voilà donc partis en campagne. Au départ, ils ne possèdent que leur simple massue pour se défendre. Mais, par la suite, ils vont pouvoir ramasser sur leur chemin, en cassant les œufs qui les contiennent, des options pour obtenir des armes plus « perfectionnées » (le top de la technologie de l'époque !). On ramassera, au hasard des rencontres, des os (que l'on jette à la figure de ses ennemis), des flammes (pour cramer vos adversaires) ou des boomerangs (on les jette en rafale, et il reviennent). Si je peux me permettre un petit conseil, les boomerangs sont les meilleurs, et il vaut mieux les garder le plus longtemps possible. Mais, parfois, on trouve des surprises dans les œufs. A la place des armes, c'est un ptérodactyle rose qui éclot. Une fois que ses ailes sont dépliées, il vous agrippe, et s'envole vers une des warp zones. Celles-ci contiennent des 1Up, ou des gros steaks de mammouths pour remonter votre niveau d'énergie. Mais, surtout, une clef en os. Grâce à elle, vous pourrez pénétrer dans certains levels qui sont fermés (Joe and Mac reprend le concept du plan général, comme dans Mario 4). Ces levels « closed » sont bienvenus, puisqu'ils augmentent la durée de vie du jeu. A l'aide de ces armes et bonus, nos deux compères vont s'opposer aux infâmes primitifs (euuuh, plus sauvages, quoiiiii !), qui tentent de les empêcher de retrouver leurs copines.

OUNGAH, BOUNGAH... BOOOO !

D'ailleurs, à chaque fois que vous finissez un level, vous en libérez une, qui vient vous faire un gros smack en guise de remerciement, voilà qui motive ! Mais les gros barbares ne sont pas les seuls à vous causer des problèmes : il faudra aussi éviter les innombrables dinosaures, tyrannosaures, ptérodactyles, mammouths et autres brontosaures qui jouent les rôles de monstres de fin de niveau. Il faudra aussi éviter de tomber dans l'eau des marécages, dans la lave des volcans et sur les pointes aiguisées des stalagmites des grottes givrées (qui ne sont pas sponsori-

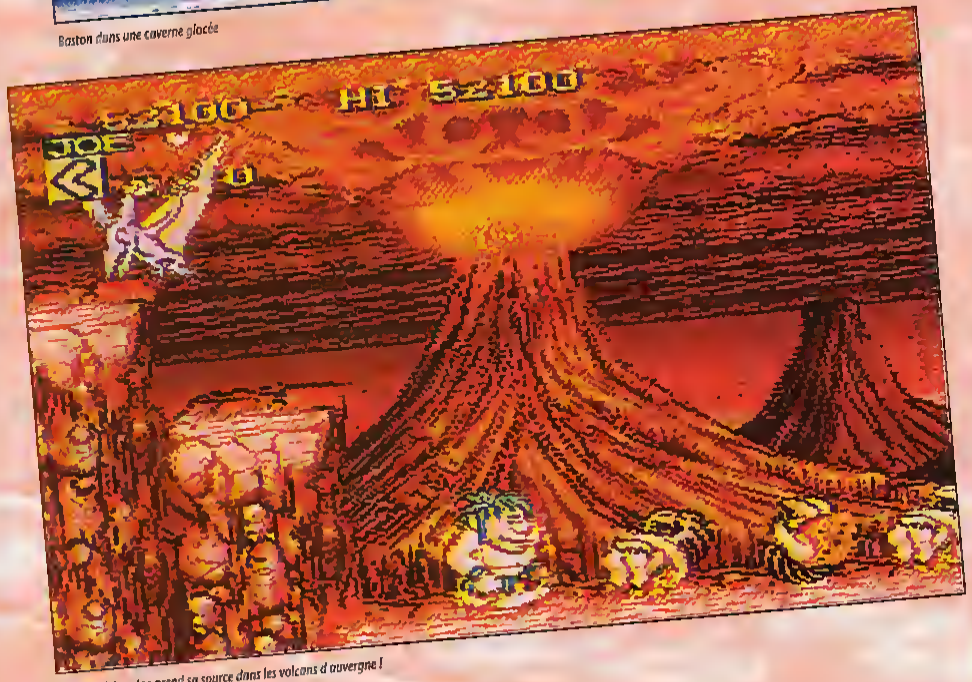
Un menu en français... C'est rare !

Balade sur le dos d'un dino



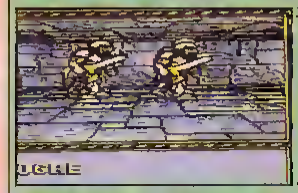
Des Warp zone cachent des clefs

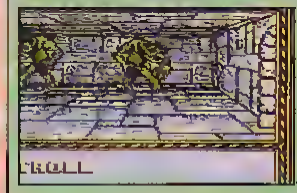
Boston dans une caverne glacée



Comme Volvic, Joe prend sa source dans les volcans d'auvergne !

LES BOSS





1 – Le dino.

2 – La plante carnivore.

3 – Le brontasaure.

4 – Le mommouth.

5 – Le tyronnosaure.

sées par Motta !). Bref, tout un tas d'obstacles qui vous embêteront sérieusement, mais qui ne devraient pas vous donner trop de fil à retordre, puisque le jeu est, dans son ensemble, assez facile à finir. Pour ce qui est des graphismes, c'est vraiment beau, haut en couleur, supporté par une **bande sonore** de très haute qualité Quant à la jouabilité, elle n'est pas trop mal, sans pour autant être au top : un peu lourde, bésitante, et s'accompagnant d'une gestion des collisions pas toujours très précise. Joe and Mac a tout pour éclater les joueurs de moins de 12 ans (principalement grâce à son look dessin animé, son humour et sa simplicité); pour les autres, je vous conseille d'y regarder à deux fois avant de faire l'investissemeot. J'aime bien ce jeu, mais c'est pas évident que j'aille claquer 500 balles dedans... ■

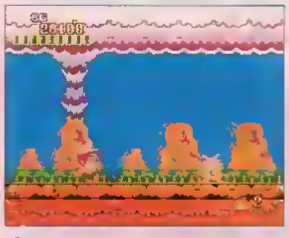
Crevette, vient de faire du feu avec une brindille

79%

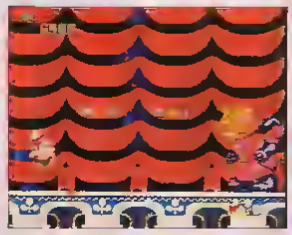
EN RESUME

JOE AND MAC

- Console : SUPER N.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 90 %
- Animation : 70 %
- Son : 92 %
- Jouabilité : 60 %
- Difficulté : 45 %
- Durée de vie : 56 %
- Player Fun : 80 %



1



2

Plagier. *v. tr.* (1801, de plagiat).

1° Copier (un auteur) en s'attribuant indûment des passages de son œuvre.

Par ext. Plagier une œuvre.

2° Fig. et littér. Imiter.

(Petit Robert, p. 1447, colonne de droite).

Cette instructive définition pour vous dire que New Adventure Island s'inspire trrrééés largement du personnage de chez Séga, héros de jeux de plates-formes, Wonder Boy. Cela dit, il n'y a vraiment aucune connotation péjorative dans mes propos. Z'avez vu la note ?

DAMNED !!!

Grande nouvelle, Wonderboy a décidé de se marier. Il se rend, accompagné de sa future compagne, à l'église. Arrivé sur le perron, il se retourne, le visage traversé d'un sourire béat, et fait signe à la foule (sept enfants). Tout semble donc se passer pour le mieux lorsque, tout à coup, surgissent du ciel des ombres fantastiques qui enlèvent la promise de Wonderboy et les gamins. On ne peut décidément jamais se marier tranquillement.

Revoici donc notre fier héros qui repart à l'assaut des forces du Mal, ignorant le danger.

ET QUE CA SAUTE !

Il a beau n'avoir l'air de rien comme ça, au premier abord, notre petit bonhomme est néanmoins capable de grandes choses. D'abord, il sait se servir de ses petites jambes qu'il meut avec une grande célérité. Ainsi, ses sauts sont impressionnants et ils le sottent de bien des embûches. C'est l'atout numéro un de Wonderboy. Et puis il est également capable d'utiliser de nombreuses armes. Que ce soit la hache de pierre, le boomerang, les flèches ou même les boules de feu, il peut sans problèmes les manier et se transformer en une véritable machine de guerre sanguinaire et sans pitié (j'exagère peut-être un peu, mais bon). Enfin, n'oublions pas la petite fée qui le rend invulnérable pendant un certain laps de temps, que l'on a bizarrement tendance à juger toujours trop court. Cela fait beaucoup d'atouts. Mais il faut voir à quoi Wonderboy s'attaque.

OOOHHHH...

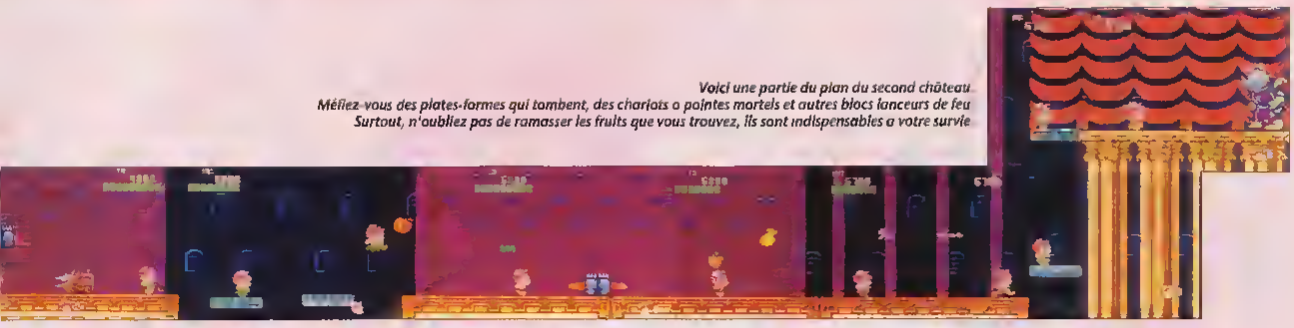
Eh bé ... Le moins que l'on puisse dire, c'est que la tâche qui attend notre héros est ardue. En effet, il doit parcourir 7 stages (un par marmot enlevé. Et un boss vous attend à la fin de chacun), stages divisés chacun en 4 parcours, ce qui, me souffle Iggy, fait 23 endroits à visiter. Ça fait beaucoup. Pas de problème, Wonderboy verra du pays. Que ce soit sur une île, dans des grottes ou dans un château, que ce soit par vent pluvieux, au-dessus de coulées de lave, ou soumis aux rudes assauts du froid, il en verra de toutes les couleurs. Et la diversité des endroits visités n'est encore rien par rapport à celle des adversaires. C'est à un véritable zoo que Wonderboy a affaire. Des chauves-souris le harcèlent depuis les airs, des grenouilles lui sautent à la gorge, les crocs découverts en une esquisse de sourire cruel et bestial (non non, ce n'est pas trop imagé), des poissons haineux se décident à quitter leur élément liquide pour l'attraper de leurs bras velus et puissants... J'en passe, la liste serait trop longue. Une dernière remarque tout de même, Wonderboy devra également se méfier des éléments du décor. Les feux ou les plates-formes qui tombent, par exemple, ne laissent en effet aucune chance. Quel univers vraiment impitoyable !

PLUS VRAI QUE LE VRAI

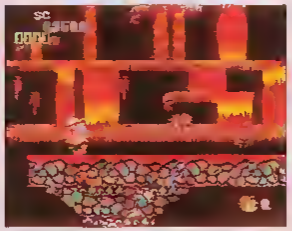
Hudson réussit, avec New Adventure Island, un très bon jeu de plates-formes. Bon d'accord, l'originalité n'est pas vraiment au rendez-vous. Mais tous les éléments de la réussite sont ici réunis et on ne peut qu'apprécier le résultat final. Les graphismes sont simples, quelquefois un peu trop dépouillés, mais toujours de grande qualité, les musiques sont très sympathiques, des scrollings différentiels animent les décors ... Bref, c'est du déjà vu mais réalisé avec un tel talent qu'on ne peut qu'apprécier. La difficulté est assez élevée pour résister même aux plus doués. No problem, les adeptes peuvent y aller. ■

Chris,
ne souffrira jamais
d'hyperménorrhées.

Voici une partie du plan du second château.
Méfiez-vous des plates-formes qui tombent, des chariots à pointes mortels et autres blocs lanceurs de feu.
Surtout, n'oubliez pas de ramasser les fruits que vous trouvez, ils sont indispensables à votre survie.

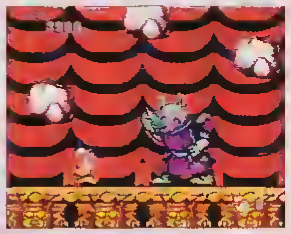


3



4

5



6

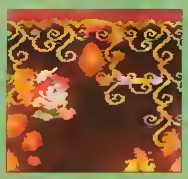
7

8

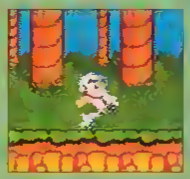
9

1. - L'ennemi le plus éclatant du jeu est sans doute le cochon.
2. - La tactique idéale pour battre les boss est de se servir des flèches.
3. - La preuve.
4. - Des graphismes d'une grande beauté.
5. - Et un marmot de délivré, un !
6. - Le boss rhino a le pouvoir de faire pleuvoir d'énormes pierres.
7. - Entre chaque niveau, un entracte sympathique nous est proposé. Là, le héros smurfe.
8. - Un pointer et un lapin sur la glace ??
9. - En haut, la [illegible] en bas, la pierre. Arah !

LES ATOUTS DU HEROS



Les flèches



Le skate qui protège d'un coup

La fée vous rend invincible. Rentrez leur dedans !

La hache

Le boomerang, revient toujours à l'envoyeur

85%

EN RESUME

NEW ADVENTURE ISLAND

- Console : CORE G.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 90 %
- Animation : 90 %
- Son : 90 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 85 %

ABONNE-TOI !
TOUT DE SUITE...

ABONNE-TOI UN AN A *PLAYER ONE*
11 NUMEROS 250 F AU LIEU DE 275 F
GAGNE UN NUMERO ET UN PIN'S PLAYER ONE*
* Les cadeaux vous parviendront par envoi séparé
Délai d'expédition : 4 semaines

OUI ! JE PROFITE DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Je recevrai :

• 1 abonnement d'1 an à *Player One* •

• 1 pin's Player One* •

Pour recevoir le prochain numéro, abonnez-vous avant le 25 du mois

Nom _____ **Prénom** _____

Adresse _____

Ville _____ **Code postal** _____

Date de naissance _____ **Console** _____

Je joins un chèque de 250 F à l'ordre de :
Média Système Edition,
et je l'envoie à :

Signature obligatoire (des parents si vous êtes mineur) :

COMPLETE TA COLLECTION !

LA RELIURE *Player One*

80 F

+ 20 F de frais d'envoi

Bon à découper et à renvoyer à : *Player One* - BP 11 - 00940 Monceaux - Délai d'expédition : 4 semaines

NOM .....

PRÉNOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL .....

VILLE .....

Date de naissance .....

Console(s) .....

.....

Signature (des parents pour les mineurs)

Je désire recevoir

— ..... reliure(s) *Player One* au prix de 80 F + 20 F de frais d'envoi par reliure

— ..... ancien(s) numéro(s) de *Player One* au prix indiqué ci-dessous, auquel j'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro

☐ 4 ☐ 5 ☐ 6	15 F
☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10	17 F
à partir du numéro 11	25 F
Frais d'envoi x 7 F	F
Total	F

et je joins un chèque de ..... F à l'ordre de MSE.

Lorsque l'on est à court de mots pour s'expliquer, il ne reste plus que la baston pour régler les problèmes... Moi, violent ? Nooooooon !

Pour faire un jeu de mots facile, on peut dire que la Super Nintendo a décidé de marquer le coup ! Car, non contente de nous offrir Final Fight, voici Rival Turf de Jaleco.

ZY VA, Y M'A PIQUÉ MA MEUF !

Autant vous dire tout de suite que les différences entre les deux se comptent sur les doigts d'une main. En fait, comme vous allez le voir plus loin, c'est la réalisation qui les départage, et de façon très nette...

Décidément, ce jeu est placé sous le signe du pompage, car si l'aspect général rappelle sérieusement Final Fight, le scénario, lui, est une recopie fidèle de celui de Double Dragon ! Donc, comme dans l'autre, votre copine s'est fait kidnapper par le chef d'une bande rivale. Eh ouais ! j'avais oublié de vous prévenir que vous étiez un peu loubard sur les bords (un « gangbanger » comme on les appelle aux USA). Mais, paradoxalement, votre meilleur pote est flic, et vous lui demandez de vous aider, en oubliant pour un temps ses galons. Le couple de killers est ainsi formé, et vous partez tous les deux à la recherche de votre dulcinée, prêts à distribuer des baffes !

Le mode duel

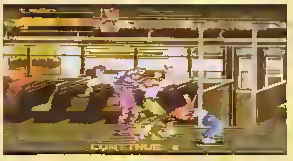
On peut jouer de trois manières différentes à Rival Turf : en solitaire, en double, ou en « duel ».

DDOUBLE MANDALE !

Le mode double permet de jouer à deux, simultanément, et c'est un élément important, quand on sait que ce n'est pas possible dans Final Fight. Le mode duel permet aussi de jouer à deux, mais comme son nom l'indique, il met les deux joueurs face à face, dans un tableau spécial qui n'a rien à voir avec le reste du jeu. Pas d'ennemis, c'est juste une baston entre vous, histoire de voir qui est le plus fort. A noter qu'il est possible de prendre le même combattant pour les deux joueurs, ce qui permet d'équilibrer les matchs. Le décor du duel mérite aussi une petite parenthèse, puisqu' il offre une rotation hard en guise de plan de fond. Mais le cœur du jeu reste quand même le mode classique, le duel n'étant qu'un petit plus.

Jack Flak vient de récupérer une épée et frappe un boss

Who's bad ?


Baston dans un bus

Cadillac man !

Avant de se lancer dans l'aventure, un petit voyage par le menu d'options permet de régler quelques paramètres importants.

TU T'ES VU QUAND T'A BU ?

Outre les éditeurs de musique, de sons que l'on ne peut qu'apprécier, on trouve aussi un menu pour modifier les fonctions des boutons des manettes de jeu (très pratique). Mais on trouve surtout une option qui permet de pouvoir, ou de ne pas pouvoir, frapper son camarade quand on joue à deux, et c'est assez classe d'y avoir pensé. Après ça, on attaque. On commence par sélectionner son combattant. Entre Oozie Nelson, le flic baraqué (monstrueux devrais-je dire !) et Jack Flak, le petit nerveux, c'est à vous de faire votre choix. Pour ma part, je vous conseille vivement, si vous jouez seul, de prendre Jack Flak. Il est cinquante fois plus agile, plus agréable à manier et ses coups sont plus efficaces.

Cela fait, on vous retrouve dans la rue, à côté du commissariat où travaille Oozie, et les premiers ennemis apparaissent.

RIVAL FIGHT... EUH... FINAL TURF ? NON... RIVAL TURF !

Malgré les similitudes avec Final Fight (même si c'est vrai que les jeux de baston se ressemblent beaucoup, il y a vraiment des éléments communs trop voyants), on peut l'affirmer : c'est nettement moins beau. Les personnages sont beaucoup moins grands et moins détaillés (en gros, on retrouve les punks, les ninjas et les Portoricains que l'on a l'habitude de rencontrer dans les clones de Final Fight). Le principe de la bouffe que l'on trouve en cassant des caisses est identique, et on peut aussi ramasser des armes comme des couteaux, pour les envoyer à la tête de vos adversaires. Quant aux décors (rues, bus qui roulent, stades, jungles...) ils sont nettement moins beaux que dans Final Fight, mais ils sont quand même regardables. En fait, seules les séquences en mode 7, pour passer d'un level à l'autre, sont vraiment originales, tout le reste est copié sur Final Fight. Et comme le jeu est trop facile, que l'animation des coups est loin d'être aussi bonne que dans Final Fight, Rival Turf fait un peu figure de parent pauvre du hit de Capcom. Nous vous conseillerons, donc, d'investir plutôt dans Final Fight, si vous cherchez un bon jeu de baston.

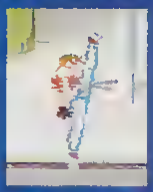
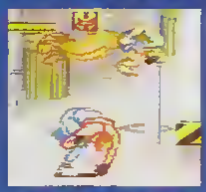
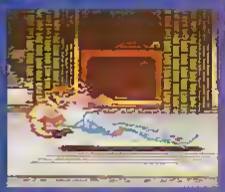
En revanche, si vous voulez absolument jouer à deux, Rival Turf vous permettra de patienter jusqu'à l'arrivée de Street Fighter II... ■

Crevette, rivalise... en carton !

Rencontre avec un boss... Sur les toits !

Après les J.O... La baston !

LES COUPS QUI TUENT DE JAK FLAK

LES COUPS QUI TUENT DE OOZIE NELSON

68%

EN RESUME

RIVAL TURF

- Console : SUPER N.
- Genre : beat'em up
- Graphisme : 85 %
- Animation : 88 %
- Son : 82 %
- Jouabilité : 82 %
- Difficulté : 59 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 65 %

Pour fêter dignement la rentré l'un des plus grands jeux micr des dernières années s'offre une petite virée sur la Super Nintendo. Passion, quand tu nous tiens...

Malgré la qualité de la plupart des titres disponibles, il manquait encore dans la ludothèque naissante de la Super Nintendo française, un jeu de réflexion/action. Pas petite joueuse pour un sou, la star s'offre carrément le luxe d'en faire venir un des meilleurs, et ce quelques mois seulement après sa sortie japonaise. Je craque !

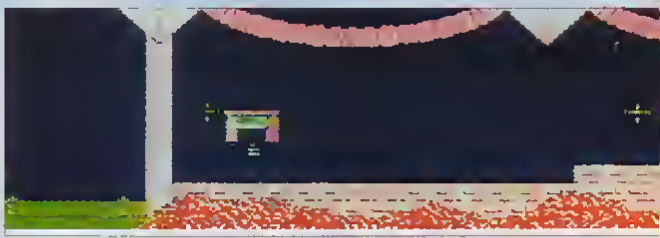
LA VIE DES BÊTES

Tous ceux d'entre vous qui possèdent un micro-ordinateur en plus de leur console adorée ont dû expérimenter au moins une fois la folie Lemming. Ce jeu de réflexion rapide, sorti il y a un peu plus d'un an sur Amiga, a fait des ravages au point de générer des comparaisons avec Tetris. Et l'idée n'est pas si idiote que ça. Car si le principe des deux jeux diffère radicalement, ces deux cartouches possèdent au moins un point commun : décoller de son écran après une partie tout du prodige. Vous n'êtes pas forcé de savoir ce qu'est un Lemming. Sous ce nom bizarre, se cache une race de petits rongeurs proches des hamsters. Les Lemmings ne feraient pas beaucoup parler d'eux s'ils n'avaient une lubie étonnante : lors des grandes migrations, ces bestioles forment d'énormes colonies qui avancent droit devant elles sans se soucier des obstacles pour finalement se jeter dans la mer. C'est quand même con, un Lemming... Dans le jeu, vous devez précisément guider une cohorte de ces bébêtes d'un point de l'écran à l'autre. Jusqu'ici, rien de bien dur. Le seul problème, c'est que, fidèles à leur réputation, ces tarées de bestioles avancent sans se soucier des obstacles. Et bien sûr, des obstacles, il y en a des tonnes à chaque tableau : rivières, flammes... Heureusement, vous disposez de moyens d'action sur les Lemmings : il est en effet tout à fait possible de sélectionner un des leurs et de lui demander d'effectuer une action qui bénéficiera au groupe : construire un pont, creuser un trou, grimper à un mur, etc. Imaginez, par exemple, que vos Lemmings avancent vaillamment vers un trou. Il suffit alors de demander à un Lemming de bloquer le chemin. Tous les Lemmings qui lui rentrent dedans feront alors demi-tour. A vous, donc, de savoir aiguiller la route de ces bestioles. La tâche, relativement simple, se complique rapidement et les pièges deviennent machiavéliques. A peine venez-vous d'en éviter un que le groupe se dirige vers une autre mort affreuse. Il est évidemment impossible de mener toute la colonie à bon port : vous disposez donc, à chaque fois, d'un quota de perte. Pour atteindre le tableau suivant, il suffit de sauver un nombre déterminé de Lemmings, nombre qui augmente évidemment en fonction du tableau.

NE SOYEZ PLUS TETRISÉ, SOYEZ LEMMINGISÉ

Ce jeu est une horreur totale. Tout comme Tetris, il suffit d'une partie pour finir complètement accro. On retrouve le même plaisir à réfléchir à une vitesse de plus en plus élevée. Pas le temps dans ces conditions de réaliser que le jeu bénéficie d'une animation irréprochable (les Lemmings adoptent une foule de mimiques, de petits mouvements qui les rendent irrésistibles) et d'une bande sonore à réveiller un mort. Les tribulations des Lemmings se déroulent sur des musiques variées et irréprochables. Pas besoin de vous faire un dessin : Lemmings est une cartouche incontournable qui a d'ores et déjà conquis sa place de grand classique. Vivement la sortie ! ■

Iggy, l'ami des rongeurs



Les niveaux ne sont jamais énormes dans Lemmings. Le problème provient plutôt des difficultés posées su

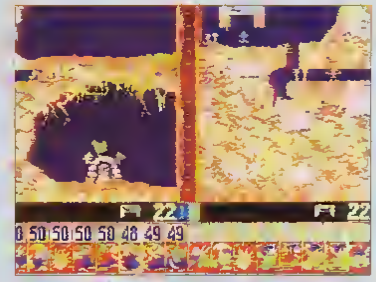
C'EST POURTANT SIMPLE...

Les Lemmings doivent rejoindre le coin droit de l'écran. Seul problème : le mur ne peut être creusé que de droite à gauche (regardez les flèches). Solution : demander à deux Lemmings d'escalader l'obstacle

Demander à l'un des deux de bloquer l'autre afin de le renvoyer creuser le mur

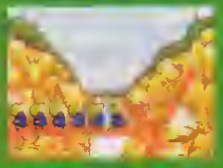
... le faire exploser afin de ne pas bloquer les autres qui s'engouffrent dans le tunnel.

Hop, c'est la quille !

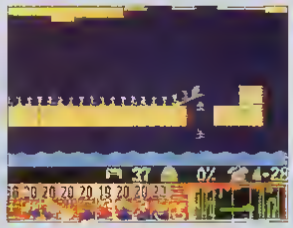


En mode deux joueurs, l'écran splitte en deux et chacun a un but différent

NOS AMIS LES LEMMINGS

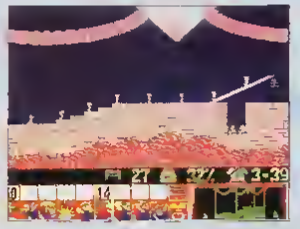


Je creuse, tu creuses



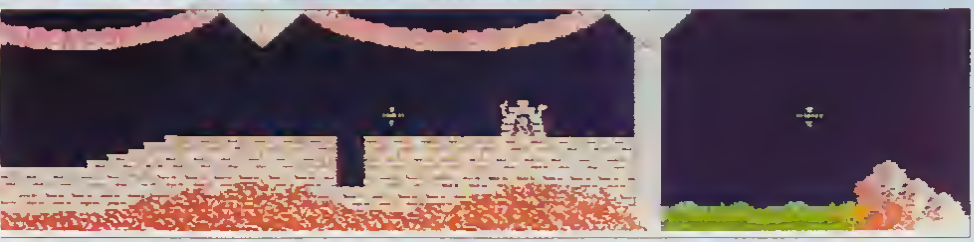
Plouf ! Fait le Lemming en tombant à l'eau

Explosion en chaîne



Créer des échelles, c'est utile

Mieux vaut éviter de creuser plus bas



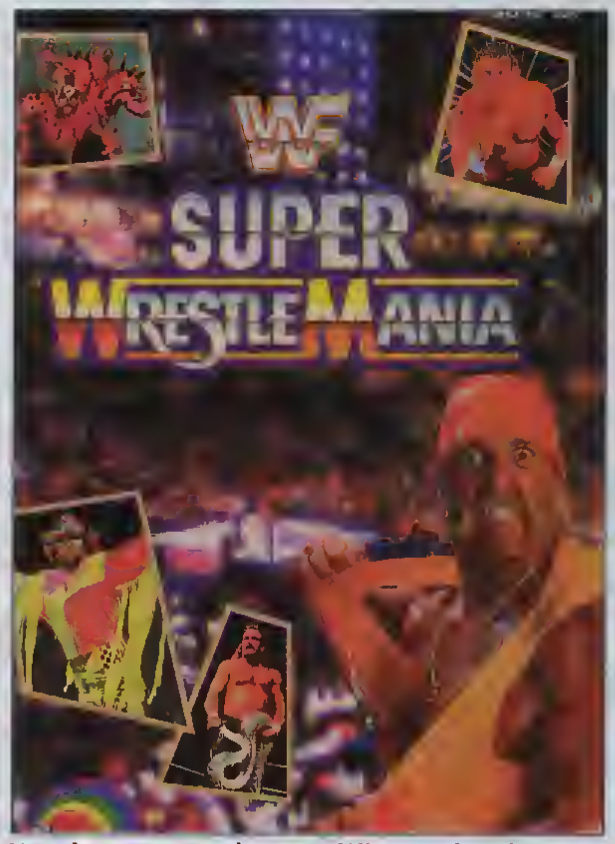
le chemin

93%

EN RESUME

LEMMINGS

- Console : SUPER N.
- Genre : action/stratégie
- Graphisme : 65 %
- Animation : 80 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : croissante
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 95 %



Vous êtes un romantique, un délicat, un être doux ? Vous ne supportez pas la violence sous quelque forme que ce soit ? Vous êtes un « peace and love » patenté ? Alors ce jeu n'est pas pour vous.

Super Wrestle Mania ne fait pas dans la dentelle. Ce détonnant jeu de catch vous propose de vous mettre dans la peau d'un des plus célèbres catcheurs américains, et de vous servir de vos atouts physiques de la manière qui convient, c'est-à-dire en frappant l'autre de toutes vos forces. Joli programme.

« MOI VOULOIR ÉCRASER TA TÊTE »

Un panel de 10 personnages vous est proposé. Parmi ceux-ci, le célèbre Hulk Hogan. Il existe plusieurs styles de jeux dans Super Wrestle Mania qui sont les mêmes, que vous jouiez seul ou à deux. D'abord, vous avez le One-on-One, où vous choisissez un catcheur et devez en battre un autre. Le duel simple, quoi. Il y a aussi les matchs en double où vous dirigez deux personnages (pas en même temps, bien sûr, mais lorsque vous en changez parce que l'un des deux est fatigué). Le truc marrant, c'est de voir les catcheurs tricher, comme dans la réalité. Par exemple, lorsqu'un des combattants est en difficulté et qu'il risque de perdre, les deux personnages non-joueurs entrent sur le ring, l'un pour aider son compagnon en mauvaise posture, et l'autre pour justement l'en empêcher. Ambiance bon enfant assurée. Enfin, il y a les « survivors séries » où chaque joueur choisit 4 catcheurs. Là, c'est à celui qui éliminera le premier tous les personnages de l'autre.

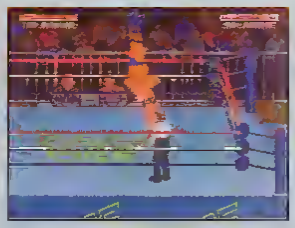
les vrais catcheurs de la WWF sont là

« MOI M'EN FOUS, MOI PAS SENTIR LES COUPS »

Intéressons-nous au match lui-même, maintenant. Là, pas de mi-temps. On débarque sur le ring, et on fout des pains à l'autre

« Viens dans les bras de Tonton Justice mon petit... »

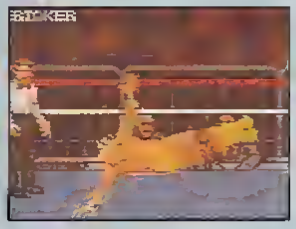
jusqu'à ce qu'un des deux ne puisse plus se relever. Voyons un peu de quelle panoplie on dispose à cet effet. Ah bah oui ! grand classique, le coup de poing dans la tronche. On en place trois, et l'infortuné en face s'écroule pendant au moins quelques secondes. Ou alors on peut filer des coups de lattes. Dans le ventre. Ça stimule la digestion, il



Le retourne qui tue

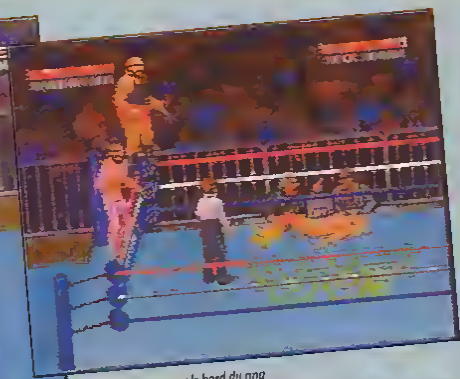
paraît. Une fois par terre, on peut sauter sur son adversaire en se laissant retomber sur lui de tout son poids. Ou alors on peut envoyer des petits coups de pieds vicieux sur la partie du corps qui ose encore remuer. Et ce n'est pas tout.

Voyez ces deux furieux athlètes s'empoigner férocement. Ils se livrent là à une épreuve de force. Celui qui perd c'est celui qui passe par-dessus la tête de l'autre et qui vient faire un plat douloureux sur le dos. Si ça ne suffit pas, on peut aussi se mettre à courir et décocher un coup de pied sauté qui met à rude épreuve les mâchoires les plus solides. Ou alors, au contraire, on envoie son adversaire dans les cordes et on l'accueille avec une manchette qui le stoppe net. Enfin, ultimes joyeusetés, on peut envoyer le catcheur adverse hors du ring d'un mouvement gracieux et efficace, ou bien lui sauter dessus

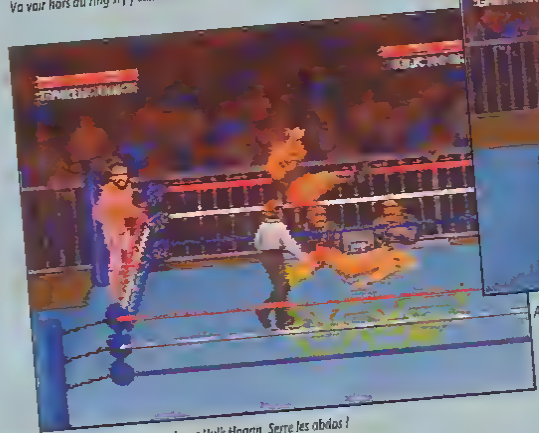


Whaou ! le coup de pied sauté peut faire très mal

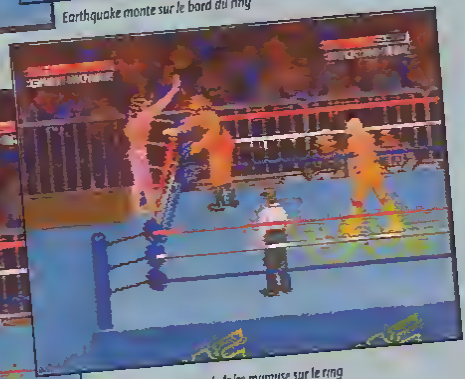
Va voir hors du ring si j'y suis



Earthquake monte sur le bord du ring



et saute de tout son poids sur Hulk Hogan. Serre les abdos !



Allez copain, a ton tour de faire mumuse sur le ring

d'une hauteur de trois mètres en grimpant sur un des angles du ring. C'est vraiment bestial. Super Wrestle Mania possède d'indéniables qualités. Le jeu à

Et voilà le plan intégral de la surface de jeu. C'est petit, mais suffisant pour ce qu'on a à y faire

On peut se friter même en dehors du ring

deux est franchement éclatant, le choix de catcheurs assez conséquent, et la prise en main rapide.

PAS MAL

Mais tout n'est pas parfait. D'abord, même si le nombre de coups est assez important, on aurait tout de même pu en rajouter. Les paddles n'ont pas six boutons pour rien. Ensuite, on peut regretter l'absence d'un championnat. Le contexte aurait été plus intéressant. Enfin, le jeu est un peu trop facile. Contre l'ordinateur, il ne m'a guère fallu de temps pour maîtriser le mode « hard ».

Voilà donc une réalisation de qualité, mais à laquelle il manque néanmoins des choses essentielles. En attendant un Super Wrestle Mania 2 qui pallierait ces imperfections, tous les intellos chez qui les hémisphères de cerveau se trouvent dans chaque biceps peuvent néanmoins s'en donner à cœur joie. ■

Chris, procède à la multiplication des pains

75%

EN RESUME

SUPER WRESTLE MANIA

- Console : SUPER N.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 79 %
- Animation : 78 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 81 %
- Player Fun : 79 %

Une balade dans le parc de Disneyworld, ça vous dit ? Tout ça chez vous, et avec un nombre d'entrées illimité.

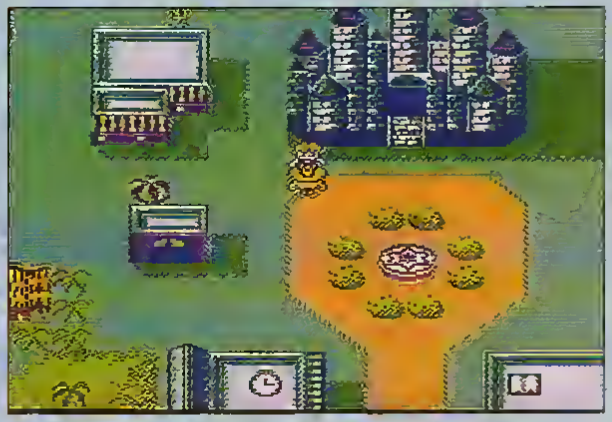
Originale, l'idée de faire découvrir un parc d'attractions par le biais des jeux vidéo. Mais pour cela, seul un parc grandiose pouvait faire l'affaire. Heureusement, M. Disney est là...

ON S'AMUSE, HEIN, ON S'AMUSE ?

Oyez, petits et grands ! Le monde de Disney vous ouvre en grand ses portes. Voilà le genre d'invitation qui ne se refuse pas. Alors allons-y gaillardement, et voyons un peu ce qui nous est proposé.

En fait, le parc vous propose 6 attractions différentes, chacune de plus ou moins bonne qualité. La plus intellectuelle d'abord, qui n'est pas vraiment une attraction mais plutôt une espèce d'enquête : un peu partout dans le parc, vous verrez des personnages qui, lorsque vous discutez avec, vous posent des questions concernant le monde de Disney. Si vous y répondez correctement, une clé d'argent vous sera finalement offerte. Le but est de terminer chaque attraction et de récupérer 6 de ces clés. Et ce n'est pas toujours aussi facile.

La deuxième attraction : les pirates des Caraïbes. Là, dans une phase de jeu de plates-formes, vous devrez délivrer 6 villageois qui ont été enlevés. Les graphismes de cette épreuve, en particulier, se révèlent très réussis, mais ça ne va guère plus loin, et le plaisir de jeu est limité. On peut dire exactement la même chose de l'attraction suivante, la maison hantée, qui propose exactement le même style de jeu. Et pourtant ces deux épreuves sont les plus réussies de toutes.

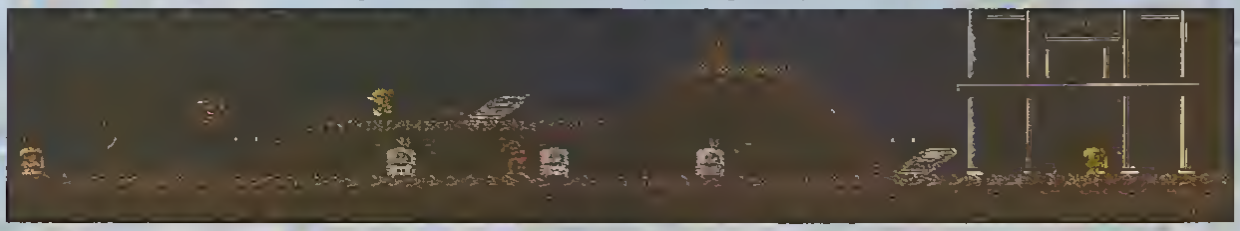


Vous voilà vous baladant dans le parc lorsque, tout à coup, vous voyez un gentil petit personnage...

OUAIS, BAH NAN, ON S'AMUSE PAS...

Ah bah ! tout de suite ça se gâte. Maintenant, vous vous retrouvez sur la grande montagne de la foudre : nom redondant pour désigner un jeu tout simple... et tout nul. Vous conduisez un train (vu de haut) et devez l'aiguiller sur les bons rails au fur et à mesure de son avancée, qui est très rapide. Franchement gonflant et encore plus franchement sans intérêt. Reste Autopia, où vous défiez Pat Hibulaire à la course. Là encore, rien d'extraordinaire. Les commandes sont lourdes et l'action confuse. Bref, ça n'a ni les qualités d'une simulation ni celles d'un jeu d'arcade. Un ratage, quoi. Et je vous ai réservé le meilleur pour la fin : j'ai nommé « la montagne de l'espace ». Alors là, ce n'est plus redondant, c'est emphatique, démesuré, méchamment pompeux. C'est abuser, quoi. Je vous explique : vous êtes censé vous trouver aux commandes d'un

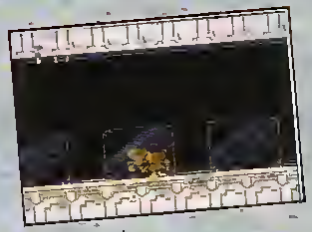
qui vous pose une question à laquelle vous devez répondre. Là, c'est facile



Avant de pénétrer dans la maison des fantômes, vous aurez à traverser un cimetière pour le moins mal fréquenté. Méfiez-vous des têtes qui sortent des tombes (???) et des zombies en tout genre

Chez les pirates, délivrez les prisonniers

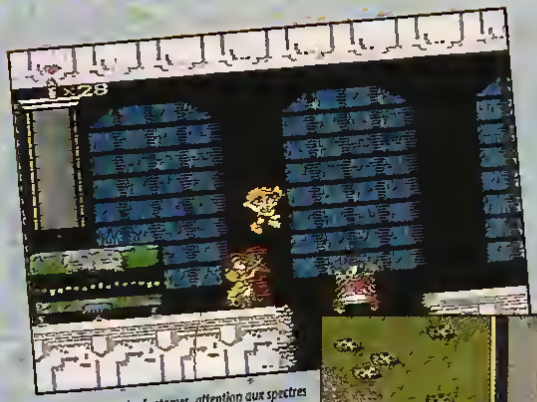
vaisseau spatial et devez atteindre l'étoile F. 'ttendez, z'allez comprendre. C'est bidonnant. Bon, j'y vais vraiment cette fois : donc, vous êtes dans vot' vaisseau et alors vous traversez l'espace. Sur l'écran, rien. Enfin juste des points blancs censés représenter des étoiles. Bon, ça avance, ça avance, et d'un coup, pendant une demi-seconde, une flèche de


Votre reflet vous est

... plus ou moins parfaitement rendu

direction, ou un des deux boutons, s'affiche sur le bas de l'écran. Vite, vous devez appuyer sur la touche correspondante pour ne pas prendre un coup. Et c'est tout. Au début vous êtes à A, puis le temps avance et vous arrivez à B... jusqu'à l'étoile F. Wouarf, wouarf !!! C'est pas tuant, ça ? Ah, ça fait du bien de rire, parfois !

Vous venez de découvrir la caverne d'Ali Baba


Dans la maison des fantômes attention aux spectres danseurs

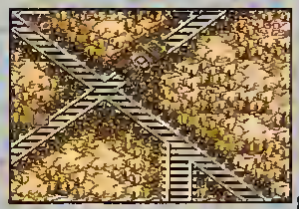
EH BÈ ALORS ? QU'EST-CE QUI S'EST PASSÉ ?

Je suis perplexe, voyez-vous, chers lecteurs. Je pensais en effet que la réunion de Disney et de Capcom (qui a, entre autres, programmé des jeux comme Street Fighter II sur Super NES et la série des Megaman sur NES), ferait des étincelles. Mais c'est loin d'être le cas. De la diversité oui, de la qualité non. La prochaine fois, il vaudrait peut-être mieux se limiter à un seul style de jeu, M. Capcom, et concentrer tous vos efforts dessus. On sait que vous êtes capable de faire beaucoup mieux que ça. ■

Chris, donne à copier 200 fois à Capcom « je ne programmerai que des hits » (à faire signer par les parents)

La course là, un saut impressionnant

Et ici, une jolie fontaine

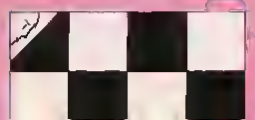

L'épreuve du train Pas belle, hein ?

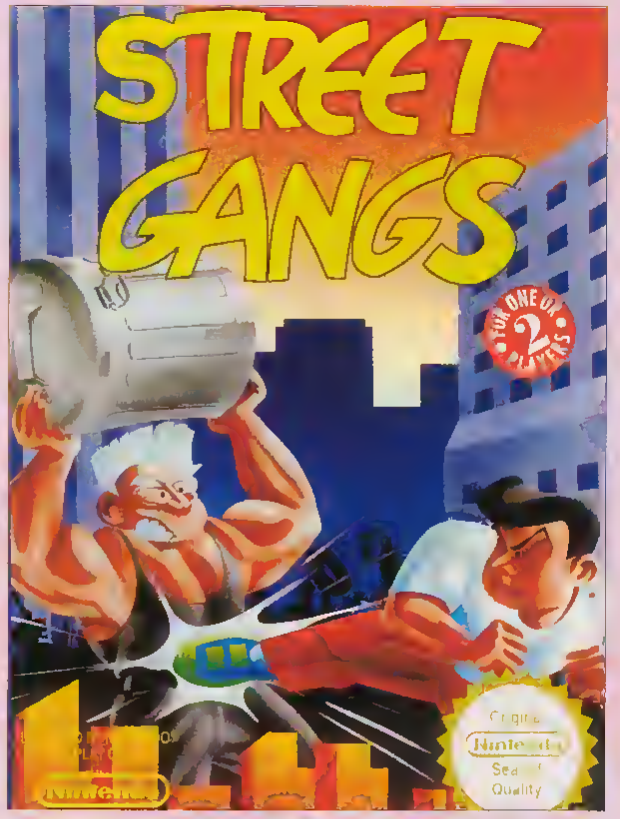
50%

EN RESUME

ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM

- Console : NES
- Genre : plusieurs
- Graphisme : 88 %
- Animation : 80 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 77 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 50 %
- Player Fun : 50 %





Le petit frère de Double Dragon débarque sur NES et n'a pas fini de vous étonner !

Aaaah ! Ça faisait un sacré bout de temps, que nous attendions cette merveille ! Il faut que je vous explique que Pedro (notre chef) et moi, l'avions entraperçue voici presque un an, chez Infogrames (l'éditeur de North and South) : elle nous avait carrément fait flasher ! Et, depuis ce temps-là, on se demandait si elle allait finir par sortir un jour en France. Eh bien ! c'est fait, et il faut s'en réjouir, car il est incroyable ..

LA BASTON C'EST BON !

Au vu de la carte de visite de ce jeu, on comprend tout de suite que l'on n'a pas affaire à n'importe qui.. Street Gang est signé Techno Japan. Si ce nom ne vous dit rien, il suffit de préciser que c'est chez cet éditeur qu'est né Double Dragon, pour que vos neurones en frissonnent de joie ! D'autant que l'on peut le considérer comme une évolution du doyen des beat'em up, mais pas une simple suite comme les Double Dragon I, II, III ou Super Double Dragon. Non, c'est un jeu différent, beaucoup plus complexe, tout en reprenant les concepts de base qui ont fait le succès de Double Dragon. En clair, on se bastonne toujours, mais on doit, aussi, faire preuve d'un peu de réflexion et de stratégie pour en venir à bout.

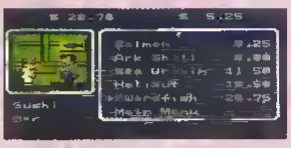
LES GLAUQUES SONT DE RETOUR

Si le scénario n'a pas changé par rapport aux Double Dragon (c'est toujours la meuf de votre copain qui a été kidnappée par un gang, et qu'il faut aller rechercher en distribuant des baffes), l'ambiance et le look général du jeu ont, eux, évolué. Pour tout dire, on se croirait vraiment dans un dessin animé japonais, genre « Le College Fou, Fou, Fou». Et ce n'est pas moi qui vais m'en plaindre, puisque je suis un fan de cette série ! La structure même du jeu et son déroulement sont complètement nouveaux, et perturbent un peu, tant ils sont différents de Double Dragon et des autres jeux de baston. Le décrire n'est pas aisé, car il y a plusieurs plans de jeu qui s'imposent à vous de façon étrange. Dans Street Gang, ce n'est pas une succession de levels, terminés par un boss, comme on a l'habitude d'en voir. Non, c'est plus compliqué que cela : le jeu se déroule comme une longue bande continue, entrecoupée d'aires de repos, de passages parallèles, et de repaires de boss. Mais cela ne s'arrête qu'à la fin du jeu. Comme je l'ai dit plus haut, il n'y a pas de découpage par level mais, plutôt, différents endroits qui se succèdent...

On peut porter son camarade et le jeter contre les adversaires

UN TEMPS POUR TOUT

Comme son grand frère, Street Gang offre la possibilité de jouer seul ou à deux, simultanément. Donc, quand vous commencez le jeu, vous rentrez de plain-pied dans la baston. Et paf ! dans la tête, stomp ! dans l'estomac : ça dérouille sec de part et d'autre. On peut porter son adversaire (ou son coéquipier) et le jeter, on peut prendre des objets (poings américains, caisses, battes de base-ball, pneus...), ou on peut sauter... Bref, la liberté de mouvement est assez importante. Ce n'est qu'au bout d'un moment que vous quittez un décor, qui était plutôt champêtre jusque-là, pour tomber au cœur d'une ville, avec plein de boutiques qui bordent la rue. C'est l'une des étapes qui marquent votre progression. L'incroyable est que l'on peut pénétrer dans les magasins . c'est même une obligation si vous voulez aller loin dans le jeu. Car, à chaque fois que vous éliminez un ennemi, il laisse une pièce de monnaie (d'une valeur plus ou moins grande selon l'importance de cet ennemi, ainsi un boss peut rapporter jusqu'à 18 $). Et c'est avec cet argent que vous allez pouvoir acheter des trucs dans les magasins. Généralement, c'est de la bouffe, mais on peut aussi acheter des BD



Les magasins (ici le Sushi bar) proposent des mets regenerateurs

D'une route principale, on peut se retrouver dans un endroit parallele

Alooors là, c'est moi qui m en suis pris plein la tête, mais on fait comme si vous n'aviez rien vu...

ou des potions spéciales. Certaines se consomment sur place, et d'autres s'emportent. L'intérêt de la chose, c'est que tous ces achats remontent votre niveau d'énergie et de puissance (plus vous êtes puissant, plus vous envoyez les objets loin, et plus vos coups font mal). Après les villes-étapes, vous continuez, jusqu'à ce que vous trouviez le passage qui mène au repaire du boss. Et ainsi de suite sur tout le jeu.

QUALITY STREET

Comme vous l'aurez compris, Street Gang n'est pas un jeu banal ! Avec sa conception bizarre (mais réussie), des graphismes très sympas, une jouabilité sans reproche, des notes d'humour permanentes, il offre tout ce qu'il faut pour passer un très, très bon moment .. À ne pas rater.

Crevette,
joue des poings
et de la tête

ÇA TIENT DANS LA MAIN

Le coup de poing américain

Les caisses

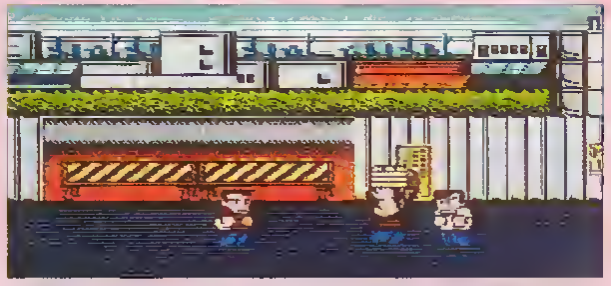
La bombe de gasoline

La poubelle

La bonne de vein

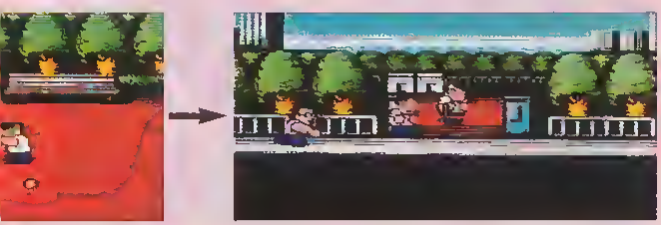
La roue de voiture

Il arrive que les ennemis parent vos coups !



Caisse qu'il me veut, lui ?

Tiens, un bon coup de latte dans la machoire !



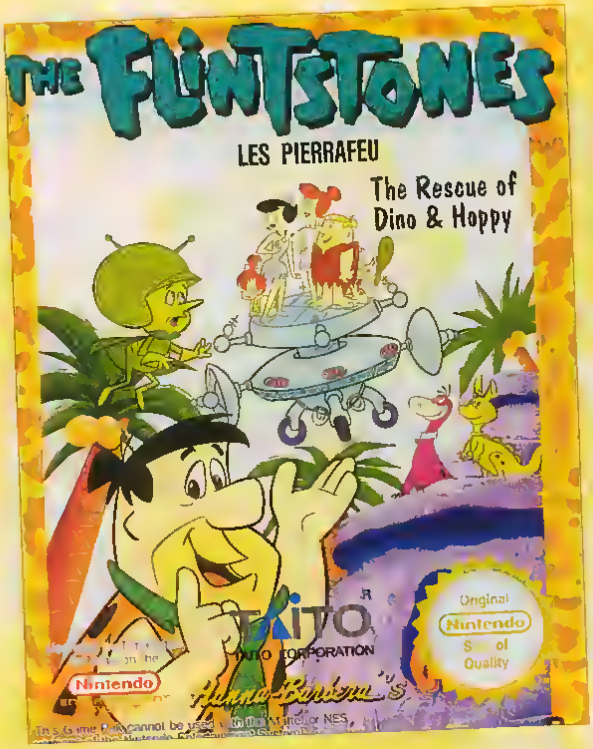
Quand ils sont dead, les ennemis laissent une pièce... Sympa !

93%

EN RESUME

STREET GANG

- Console : NES
- Genre : beat'em up
- Graphisme : 90 %
- Animation : 85 %
- Son : 90 %
- Jouabilité : 84 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 90 %

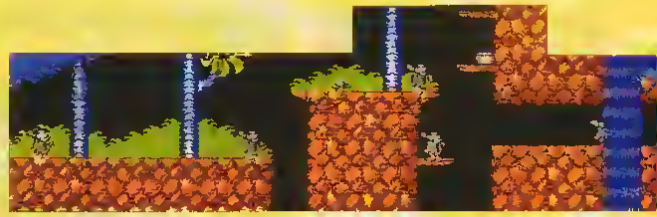


Flintstones ou Pierrafeu, comme on les appelle plus souvent dans notre doux pays, les hommes préhistoriques les plus déjantés de la création arrivent sur NES. Accroche-toi à la massue, je retire l'échelle...

Tout le monde connaît certainement les Pierrafeu, cette famille totalement anachronique de primitifs dotés de tous les avantages de la vie moderne, revus à la sauce préhistorique. Les voici dans une aventure somptueuse qui a su garder tout le délire du dessin animé original.

ON SE CALME !

Bon, on respire un bon coup, on garde le tube d'asprine à portée de la main : je vais essayer de vous raconter le scénario de ce jeu. Fred Pierrafeu et sa femme Wilma vivaient donc tranquillement quelques millions d'années avant notre ère, savourant paisiblement la douceur de leur foyer, la classe de leur voiture de pierre, et surtout la compagnie de leurs deux dinosaures domestiques, Dino et Hoppy. Bon, jusqu'ici, ça va encore. Mais voilà que débarque un savant fou, le Dr Turner, directement du XXXe siècle. Désireux de récolter des reptiles pour son zoo intersidéral, le gêneur kidnappe les deux bébêtes à leur maman et les emmène dans son époque (donc le futur des Pierrafeu, donc notre futur, vous me suivez encore ?). C'est à ce moment précis qu'intervient Gazoo, un extraterrestre qui a cassé sa machine à remonter le temps (oh ! ma tête). Pour sauver ces animaux adorés, Fred doit donc aider Gazoo à collecter les pièces de sa machine afin de pouvoir rejoindre le Dr Turner.

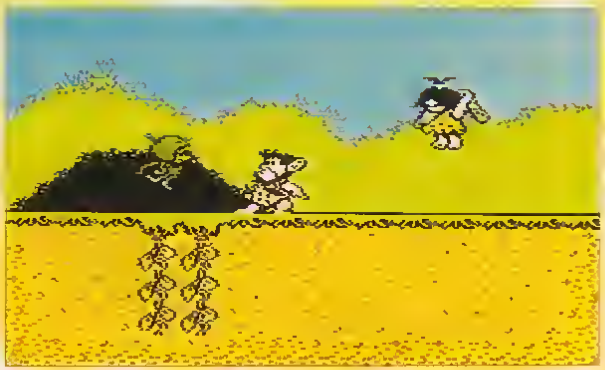


La jungle, un des nombreux paysages que devra traverser Fred. Le relief accidenté des parcours exige des

Pas de grève des contrôleurs aériens pour Fred

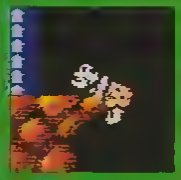
DIALOGUES ET BASTONS

C'est donc armé de sa plus belle massue du dimanche, que Fred part explorer la campagne environnante. « A quoi elle sert la massue ?



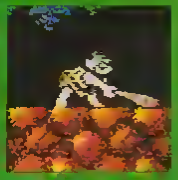
Tiens, voilà Gazoo

LES DIFFÉRENTES ATTITUDES DE FRED



Escalade

Chute



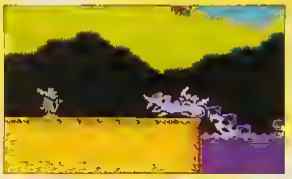
Attaque

Arrêt brutal.

Dissimulation

Saut

Bonnes aptitudes pour le saut



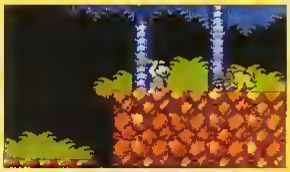
Mignon mais dangereux, ce dinosaure

Sur la carte, Fred peut planifier ses deplacements

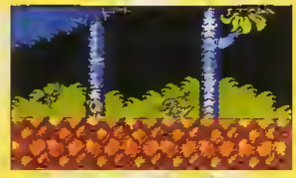
» me demande l'idiot de service (non, Chris, on ne t'a pas appelé !). Mais à calmer la floppée de dinosaures, d'oiseaux en tout genre, et d'animaux préhistoriques mal définis qui traînent dans les parages. Un coup sur le coin de l'œil, et hop ! on n'en parle plus Seulement, voilà, il y a quand même des ennemis face à qui un simple bout de bois fait un peu léger. Des armes, haches, œufs-bombes et frondes, sont heureusement disséminés dans les recoins des paysages. Parlant des bonus, ce n'est pas tout ce que vous pourrez trouver : partez systématiquement errer dans les recoins ou dans les endroits un peu éloignés où vous ne penseriez pas forcément aller Les rencontres tiennent également un grand rôle : Fred croise régulièrement des personnages, et même d'autres Pierrafeu, qui lui donnent des objets ou lui refilent quelques tuyaux.

FRED FAIT FEU DE TOUT BOIS

Tous les moyens de transport sont bons pou Fred : ses pieds, bien sûr, mais également les oiseaux, voire, grâce à des objets que lui donnera Gazoo s'il mène à bien la première partie de la mission, les dinosaures-kangourous, les ailes ou la combinaison de plongée. Un des aspects les plus sympa de ce jeu réside d'ailleurs dans la non-linéarité des parcours : ainsi le joueur se retrouve-t-il très vite devant une carte sur laquelle il peut librement choisir son chemin. The Flintstones est typiquement un jeu de plates-formes comme on n'en voit que sur NES. Bien fait, bourré de bonnes idées, d'une jouabilité plus qu'impeccable, et réservant des surprises à tous les coins de rue. On se retrouve carrément, à un moment, en train de jouer au basket ! Et si j'ajoute que l'univers des Pierrafeu n'est pas trahi pour un sou et que l'ensemble fourmille d'humour, vous comprendrez immédiatement qu'il ne vous reste plus beaucoup d'excuses pour ne pas filer d'une traite chez le revendeur le plus proche. ■



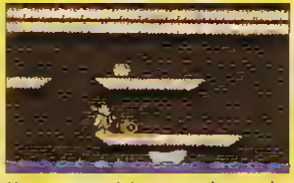
Viens, je t attends



La jungle, pas une partie de plaisir

Grandiose une partie de basket prehistorique.

Une contree civilisee mais pas forcément remplie d'amis



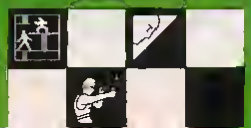
Ne manquez pas le bateau qui glisse sous la plate forme

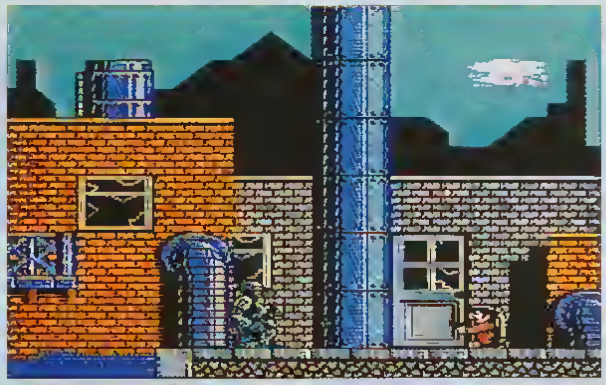
90%

EN RESUME

FLINTSTONES

- Console : NES
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 92 %
- Animation : 94 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 77 %
- Player Fun : 95 %





Les vilains sont partout Même dans les egouts

Attention a l'espace vide sur le pont C est pas evident de le voir

Dans son armure rutilante et bien huilée, le flic-robot le plus coté des années 90 repart à l'assaut du crime...

Eh oui ! encore une fois la société souffre des vicissitudes de la **corruption**. La pègre détient le pouvoir et les honnêtes gens se font de plus en plus rares : ils se reconvertissent pour faire partie de la famille en pleine expansion, du crime . ou bien sont tués. Ajoutez à cet idyllique tableau la présence d'une drogue appelée « nuke » qui fait des ravages et vous comprendrez que ça ne peut plus durer. Et qui c'est qui s'y colle ?

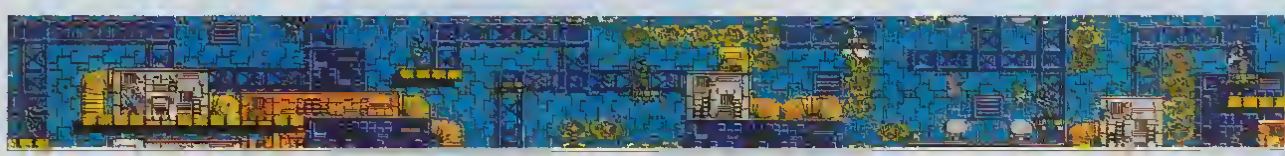
Notre bon samaritain métallurgique n'a pas changé. Il est toujours aussi — comment dire ? — synthétique ! Surtout dans ses émotions.

C'EST ROBOCOP !

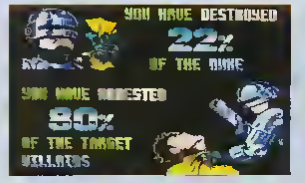
Et physiquement, on ne peut pas dire qu'il ait vraiment maigri Il est toujours voisin de la tonne Bref, c'est le bébé parfait pour s'occuper, dans ce jeu de **plates-formes**, de la racaille qui traîne en ville. Le jeu est divisé en plusieurs parties qui se ressemblent beaucoup. Dans chacune d'elles, Robocop a deux objectifs principaux : détruire une quantité suffisante de nuke et arrêter un nombre correct de vilains Pour ce dernier challenge, il vous faut faire attention au dessin représentant un bandit, en haut de la fenêtre de jeu. Lorsqu'il clignote, cela signifie que le type qui est à côté de vous sur l'écran doit être arrêté. Pour ce faire, ayez simplement un contact physique avec lui (genre une grosse mandale). Attention de ne pas lui tirer dessus, il ne compterait pas dans votre quota. Au cas où vous n'auriez pas réussi à remplir ces deux obligations, une seconde chance vous est offerte : le champ de tir. En effet, pour savoir si vous n'avez pas trop perdu la main, vos supérieurs veulent savoir ce que vous êtes encore capable de faire. Vous tirez donc sur des cibles qui apparaissent aux fenêtres d'une maison (qui peuvent représenter des méchants, des gentils ou du nuke) et voyez votre résultat à la fin de l'exercice S'il est satisfaisant, vous passez au niveau suivant.

EH Z'Y VA C'EST OUR !

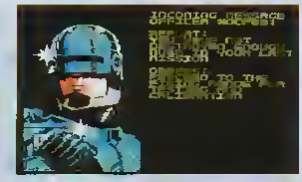
Caractéristique habituelle de ce genre de jeu : le décor joue un rôle prépondérant En effet, sans parler de la physionomie plus ou moins vicieuse des niveaux, vous aurez fort



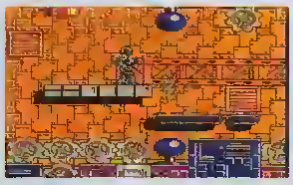
Ce niveau reunit de nombreux eléments du jeu Au debut, il vous faudra faire attention aux aimants Plus loin, pilotez la plate forme volante Enfin, meflez-vous des lasers Ah, et aussi des broyeurs On s am

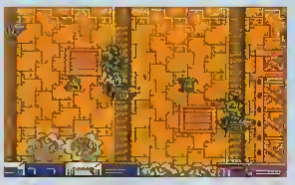


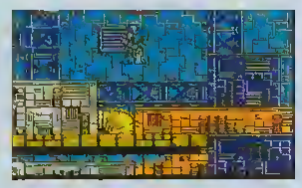
Aie, seulement 22 % de nuke détruit

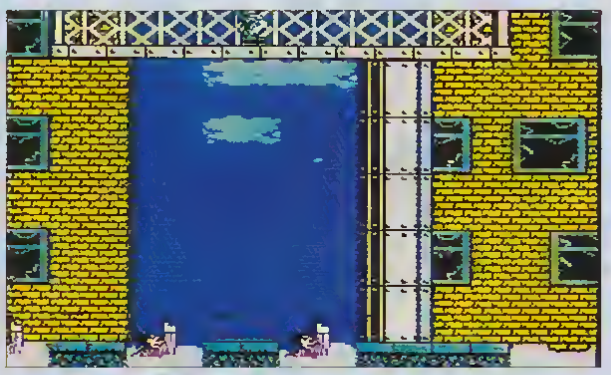

La sentence est immédiate en avant vers

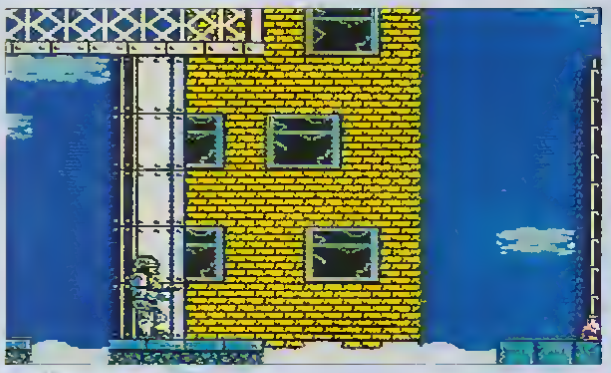
le champ de tir Visez bien !

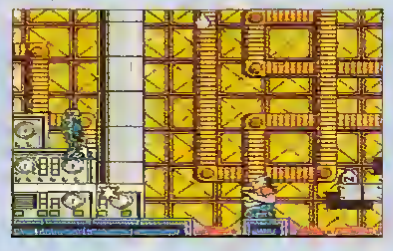

Méfiez vous du laser


Voici un passage délicat. Il faut sauter de plate forme en plate forme (et elles bougent) en tirant sur le méchant


Attiré irrésistiblement par l'aimant


Pour passer cet endroit, il suffit de...


...se laisser tomber sur la droite...

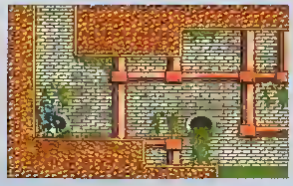

Les levels se ressemblent beaucoup, vous ne trouvez pas ?

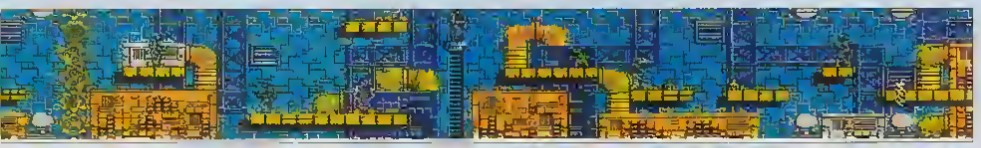
à faire avec les différents éléments mécaniques. Ainsi, il faudra vous méfier du broyeur, une énorme colonne d'acier qui vous tombe dessus en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, et qui a vite fait de vous réduire en plaque de tôle ondulée. Il y a aussi les aimants, qui vous attirent et ne vous lâchent plus qu'au-dessus d'un endroit souvent mortel, les bobines, qui servent de super tremplins, les circuits d'énergie, entre lesquels se déplace un laser, etc. Ah, j'allais oublier un des éléments les plus importants : la plate-forme à réaction. Elle vous sert à vous déplacer dans les airs, mais elle est assez difficile à contrôler car il faut extrêmement bien régler la force de la poussée. Comme quoi les méchants ne sont pas les seuls avec qui il vous faudra compter.

BAH ALORS ?

Robocop 2 ne sera pas le jeu de l'année sur NES, je le crains. Quoique de bonne facture, il ne bénéficie pas d'une jouabilité exemplaire. En particulier, l'inertie que subit Robocop est assez énervante. En effet, il « glisse » un peu, et même si apparemment c'est voulu, ça gêne énormément. De plus, les niveaux et les ennemis se ressemblent beaucoup. Manque de diversité. On n'accroche pas. On oublie, quoi. Il y a des jeux de plates-formes tellement mythiques sur NES que l'on ne peut plus se contenter de médiocre. Même de médiocre bon. Vous ne croyez pas ? ■

Chris, pas médiocre du tout.
Carrément bon, même.
Et franchement mythomane.


et de mettre la manette en bas pour arriver à cet endroit secret, plein de nuke


...ie, on s'amuse...

60%

EN RESUME

ROBOCOP 2

- Console : NES
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 85 %
- Animation : 75 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 55 %

La guerre de Sécession en *direct-live*, ça vous branche? Alors suivez le guide pour cette réplique des *Tuniques Bleues* sur NES...

Et si je vous dis que North and South est un jeu français, ça vous la coupe, non ? C'est l'éditeur lyonnais, Infogrames, la marque au Tatou (à cause de l'animal qui lui sert d'emblème) qui en est le maître d'œuvre. Autant vous préciser qu'un jeu bien de chez nous, sur une console japonaise, ça se fête ! Surtout que North and South se démarque très largement des produits que l'on a l'habitude de voir sur le marché. Mélange réussi de jeu de stratégie, de beat'em up et de wargame, ce cocktail détonnant puise dans une période que l'on est peu habitué à découvrir sur nos consoles préférées : la guerre de Sécession ! S'inspirant fortement, au passage, des bandes dessinées des *Tuniques Bleues*.

C'est donc avec un peu de favoritisme que l'on vous présente cette drôle de guerre...

L'histoire, vous la connaissez tous.

Le champs de bataille (les canons sont en train de recharger leur cosmos !).

En 1860, le nord-des Etats-Unis élit Abraham Lincoln comme président.

OBUS DE CONFIANCE !

Mais Abraham prône l'abandon de l'esclavagisme, qui sévissait à cette époque, ce qui ne plaît pas du tout aux partisans du Sud (les sudistes, propriétaires terriens pour la grande majorité), et qui se fondent, justement, sur l'exploitation des esclaves noirs pour établir leur richesse. Ils élisent donc Jefferson à leur tête, et se lancent dans une guerre de quatre ans contre ceux du Nord (les Yankees). Bien heureusement, ce sont les Yankees qui vont gagner la guerre. Grâce à North and South, vous allez pouvoir revivre cette victoire, aux commandes des nordistes, ou au contraire, faire mentir l'histoire et mener les sudistes à la victoire !

Cela, au prix d'une lecture studieuse du mode d'emploi, livré avec le jeu, car cela demande un petit temps d'adaptation. Et comme on est sympa, on va vous aider à vous y retrouver.

North and South peut se jouer seul, ou à deux simultanément.

Quand vous jouez à deux, l'un prend les nordistes et l'autre les sudistes. Quand vous êtes seul, vous choisissez votre camp, et l'ordinateur contrôlera l'armée adverse.

AUTANT EN EMPORTE LE VENT

Tout commence sur la carte des Etats-Unis, on est dans la partie stratégie. Cette carte est découpée par les frontières des Etats. Chaque Etat est un territoire à conquérir. Selon l'année de départ que vous allez sélectionner (entre 1860 et 1864), vous aurez plus ou moins de territoire à conquérir (par exemple, en 1860 les nordistes et les sudistes couvraient, chaque camp, un territoire à peu près égal, alors qu'en 1864, celui qui prend les nordistes commence avec l'avantage de posséder, déjà, les trois quarts des territoires).

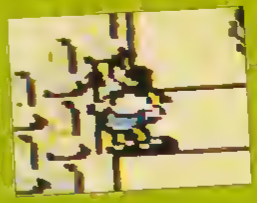
Pour corser le jeu, il existe trois niveaux de difficulté, ainsi que des désastres aléatoires. Les désastres sont des événements qui peuvent vous arriver à n'importe quel mo-

Visite d'un fort sudiste.

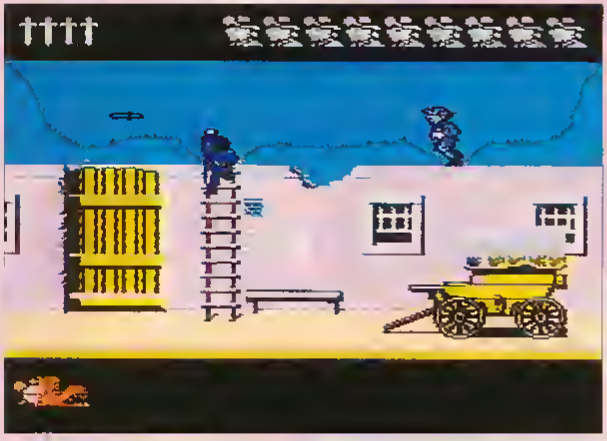
ment, et qui vont contrarier votre progression pour un temps. Ils sont au nombre de trois : les Indiens, les orages, et un renfort armé pour le soldat qui contrôle l'État de Caroline du Nord. Mais on peut jouer avec les désastres désactivés. Revenons sur la carte. L'emplacement de vos armées et celui de votre adversaire sont indiqués. A chaque tour (comme dans un jeu de société), vous pouvez avancer vos troupes dans les territoires adjacents. Si une armée adverse s'y trouve, c'est la guerre, et on se retrouve sur le champs de bataille. Les deux armées se font face. Chaque

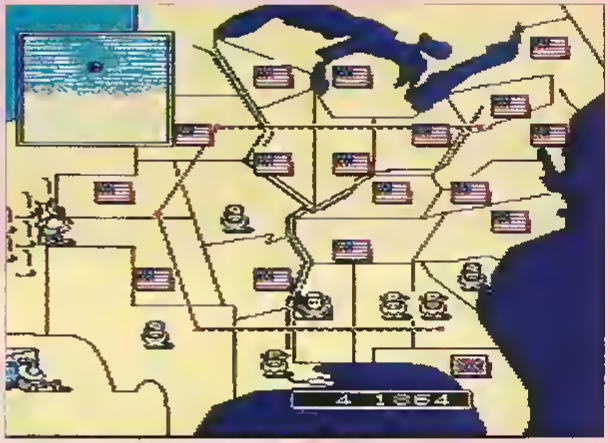
LES CALAMITES

Renfort de troupe pour l'adversaire


Les indiens

Les orages


Une séquence de prise d'un fort.


Sur cette carte, on voit que la défaite des Sudistes approche

armée possède un ou des canons, des chevaux et des fantassins. A vous de les gérer et de les utiliser le mieux possible pour gagner la bataille.

Quand tous les soldats d'une armée sont morts, c'est l'adversaire qui prend le territoire.

Ainsi, de victoire en victoire, il faut réussir à éluminer complètement l'armée adverse (sur la carte) pour gagner la guerre. Il faudra, aussi prendre possession du train d'or ou des camps fortifiés de l'ennemi,

Les cavaliers chargent sous vos ordres

au cours de séquences beat'em up assez marrantes. Bref, le jeu est varié, et demande beaucoup de réflexion.

DE GUERRE LASSE ?

Simple, mais bien fait, original mais pas désordonné. North and South est un jeu bien équilibré, amusant, un peu difficile d'approche, mais parfaitement logique dans sa manipulation...

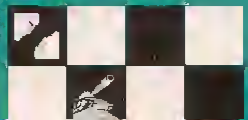
Seul reproche, sa durée est un peu limitée. A acheter prudemment, donc, bien qu'il puisse se révéler intéressant. ■

88%

EN RESUME

NORTH AND SOUTH

- Console : NES
- Genre : stratégie/action
- Graphisme : 89 %
- Animation : 75 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 50 %
- Player Fun : 89 %



Panique à Silicon Valley !

Ça fait pas mal d'années que les souris existent sur les ordinateurs, et tout aurait fonctionné à merveille encore longtemps, si Sega n'avait pas décidé d'enfermer un chat... avec la souris ! Pourtant, il n'y a pas lieu de trop s'inquiéter : après Mickey dans Castle of Illusion, c'est encore et toujours la souris qui gagne à la fin de Tom et Jerry.

Créé par William Hanna et Joseph Barbera, il y a plus de quarante ans, Tom et Jerry avait été conçu pour concurrencer Bugs Bunny. L'histoire des cartoons était toujours la même : un chat bête plus que méchant, Tom poursuit une souris malicieuse, voire un peu sadique, Jerry. Evidemment, l'histoire n'a pas pris une ride, et quarante ans plus tard, Tom poursuit toujours Jerry. Avec l'apparition du jeu sur Master System, la nouveauté c'est que Tom, maintenant, c'est vous ...

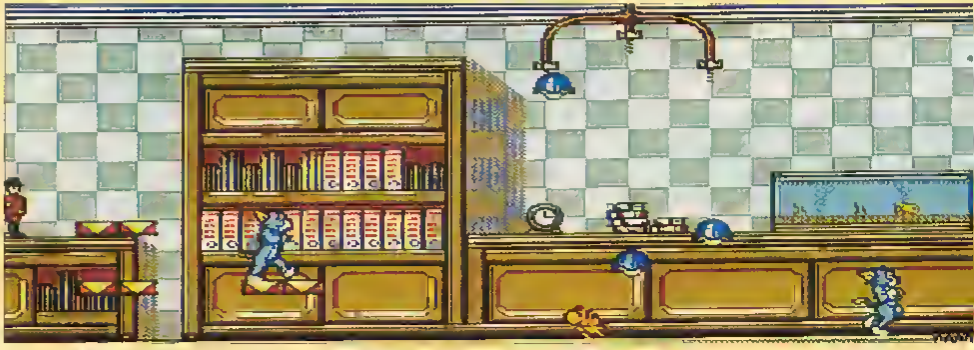
Une souricière pour chat ...

Vous êtes donc le chat, et on verra bien si vous ferez mieux que le vieux Tom pour attraper cette satanée Jerry. Le jeu se présente comme un jeu de plates-formes classique à une différence près . vous poursuivez Jerry en évitant les pièges du décor. Mais ne vous inquiétez pas, il est virtuellement impossible de rattraper ce maudit rongeur pendant le level. D'ailleurs si vous vous rapprochez d'un peu trop près, le malin mulot vous offrira un gâteau... piégé à la dynamite ! Quand vous êtes distancé, Jerry s'arrête et vous tire la langue, et si l'ignoble rongeur vous largue complètement, vous sortez de l'écran, car Jerry a la priorité pour faire avancer le décor, et vous perdez une vie... A la fin des levels, vous rattrapez enfin Jerry, et c'est essoufflé mais content que vous avez le droit de flanquer une rouste au microbe : on n'est pas des aristochats ! De toute façon, le petit rat rouge vous en fera baver au niveau d'après

Quelle vie d'chat

Le jeu comporte 6 niveaux dont la difficulté augmente progressivement d'une manière bien étudiée, vous allez explorer : les univers habituels des dessins animés comme la maison, la forêt, la ville... A chaque level, les pièges seront fonction de l'environnement, et vous devrez passer, sans distinction de difficultés, des branches d'arbres, des brûleurs de gazinières, des abeilles, des gouttes d'eau, des grenouilles (!) et des poissons (!!) Il ne manque plus que les coffres-forts et les enclumes ! Outre les décors, très bien conçus, la bonne

La bibliotheque


Un bout du niveau 5

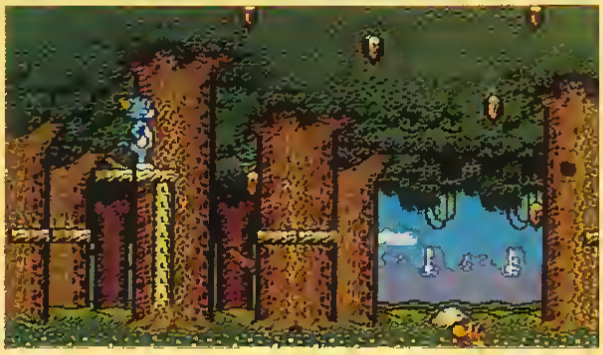
Dans la flotte

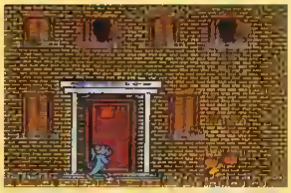
surprise provient de l'animation des personnages, très fluide pour une 8 bits, surtout celle de Tom qui possède une palette d'action remarquable et facilement assimilable. Le matou peut marcher, faire un petit pas, courir, sauter, escalader et nager, et tout ça avec deux boutons et un paddle, évidemment, l'intérêt du jeu n'en est que plus grand et la jouabilité est excellente. En faisant toutes ces actions, Tom-le-chat garde son expression habituelle de chien battu et de colère.

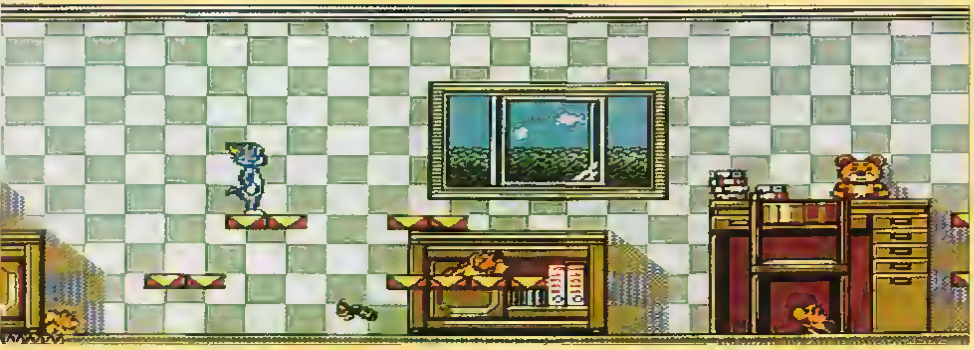
Nom d'un chat, d'nom d'un chat !

Jerry peut passer par des trous de. . souris, où le gros matou ne peut, bien entendu, pas la suivre, ce qui vous obligera à faire preuve d'imagination pour rattraper la petite peste par un chemin détourné et souvent beaucoup plus tortueux. Lorsque vous êtes au niveau 2, par exemple, vous ne pourrez pas suivre Jerry juste avant qu'elle ne saute dans l'eau et vous devrez passer par le siphon. Pour y entrer, il faut que vous passiez par la plaque métallisée, qui s'effondrera lorsque Jerry sera dans la rivière. Quand vous serez dedans, laissez-vous couler et nagez sous l'eau jusqu'à l'autre côté du siphon ... dur dur, quand on pense que les chats n'aiment pas l'eau ! Contrairement à l'idée reçue, le chat n'a pas 9 vies, et dans Tom et Jerry , il n'a qu'une seule vie par jeu, en plus de 3 Continues. Cela peut sembler limite, mais ça justifie la relative simplicité du jeu. Felix, Silvestre, Tom et les autres n'en ont quand même pas souvent vu des souris comme celle-là : elle n'a qu'un seul défaut, le cri de la souris, quand elle se fait croquer, n'est pas très réaliste (en clair, le son du jeu n'est pas très bon). Mais qu'importe, Tom et Jerry continuent leur poursuite infernale et sont prêts à casser tout sur leur passage ! ■

Ugly fait miaou


La forêt


La ville

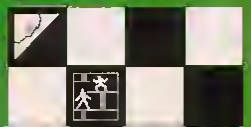


85%

EN RESUME

TOM ET JERRY

- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 80 %
- Animation : 70 %
- Son : 30 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 80 %

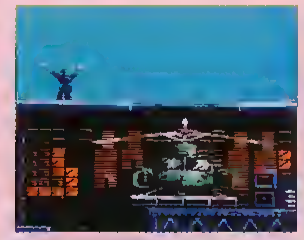


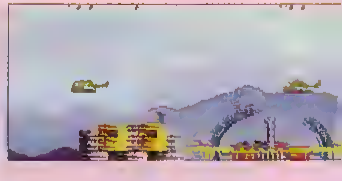
Suite de la grande saga « quand je n'ai pas d'idées, je pompe les classiques ». Air Rescue joue au remake de Choplifter. Et le pire, c'est qu'on remarche comme en 40. On est c..., tout de même.

Ce qu'il y a de bien dans les jeux vidéo, c'est qu'on y trouve facilement une solution aux grands problèmes du monde. La famine ? C'est encore un coup des Aliens, suffit de leur envoyer un vaisseau spatial. La pollution ? On va bien trouver un brave ninja disposé à affronter les trusts pétroliers. Saddam Hussein nous les broute ? Un p'tit coup de Desert Storm suffira (comment ? Ah oui, c'est vrai, ça c'était la réalité). Toujours est-il que les Japonais ont résolu le dilemme des prises d'otages. Y a qu'à envoyer un hélico chargé de récupérer nos braves gars, prisonniers de méchants révolutionnaires.

O MON HÉLICO, TOU ES LE PLOU BO DES HÉLICOS

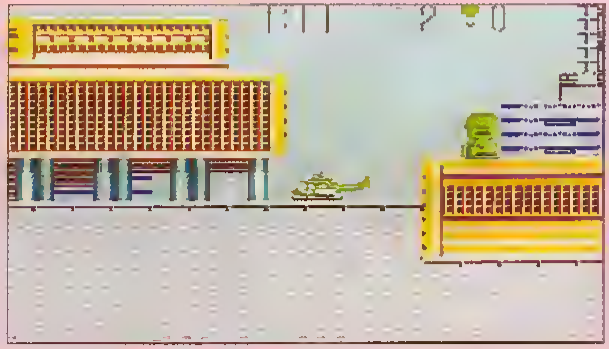
Le pilote de l'hélico, et accessoirement candidat au suicide number one, c'est, bien sûr, vous. Décollant d'une base, il faudra enfoncer les lignes ennemies au milieu des engins volants, des batteries antiaériennes et des tireurs au sol. Lorsque vous verrez des petits bonshommes blancs faisant signe de la main, deux solutions : larguer une échelle de corde ou se poser à côté d'eux. Dans les deux cas, rester immobile pendant quelques secondes s'impose, le temps que les pauvres civils aient le temps de grimper. Autant dire que quand un ennemi traîne dans le coin, la situation sent le roussi. Histoire de riposter un peu à un tel déferlement de haine (c'est vrai quoi, on n'est pas des moines zen, quand même), vous pouvez embarquer une des quatre armes mises à votre disposition : deux types de bombes et deux sortes de mitrailleuses. Mais le changement d'arme ne peut s'effectuer qu'à la base. N'hésitez donc pas à y revenir souvent, d'autant qu'il faudra déposer les otages régulièrement (vous avez essayé de tenir à quinze dans un hélico, vous ?). A la lecture de ces quelques lignes, les vétérans auront reconnu ce bon vieux Choplifter.

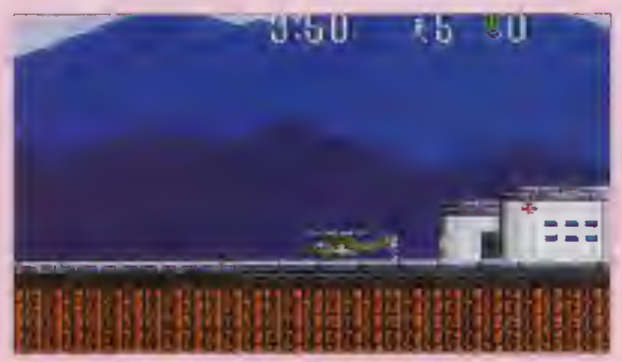

Derniers préparatifs avant le grand jour


Si dans une fête foraine transformée en paysage d'enfer par les terroristes, le premier niveau reste relativement facile les tirs ennemis n'étant pas trop méchants. Il est préférable de savoir pilater au millimètre près.

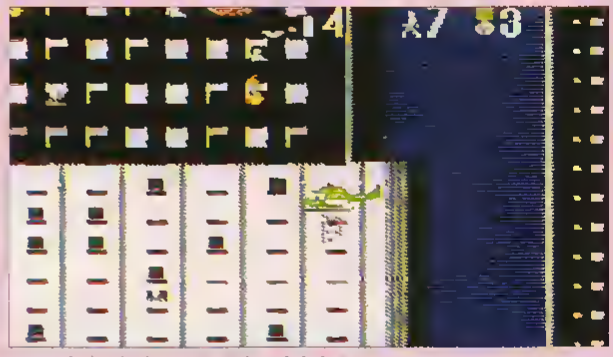
Avant chaque level, une carte vous montre tout le niveau.

Un Concorde Sega, ça c'est original


Votre hélico peut se poser à peu près n'importe où



A la base, vous déposez les otages et changez d'arme



Essayez de récupérer les otages qui crient à la fenêtre

LES PRENEURS D'OTAGES N'ONT PAS LA FRITE

Si Air Rescue ne change pas un ingrédient de la recette, il apporte de nouvelles aires de combat. Le premier level se déroule dans un Luna Park en ruines (genre Disneyland après la troisième guerre mondiale). Pas trop de problèmes une fois les principes de base du pilotage maîtrisés. Malheureusement, les choses se corsent très vite : les otages sont emprisonnés dans une espèce de tour infernale ravagée par les flammes, sous un déluge de bombes, larguées par des appareils ennemis qui patrouillent au-dessus de l'immeuble. Décor d'aéroport pour le troisième level avec même un superbe Concorde barré du logo Sega. On monte d'une étape dans les ennuis avec les quatrième et cinquième niveaux qui se déroulent respectivement sur un bateau et dans la base secrète des révolutionnaires. La présence de deux niveaux de difficulté et de Continue permettra à n'importe quel joueur de voir la fin. Bon ! c'est vrai qu' Air Rescue ne brille pas par une originalité à toute épreuve.

IGGY NOUS FAIT DU GÂTISME

C'est vrai aussi que Choplifter est sorti il y a déjà cinq ans de ça sur Master. Pourtant, je ne vais pas le descendre, ce soft. D'abord, parce que Choplifter est un des mes jeux préférés (et je ne suis pas le seul, n'est-ce pas Crevette ?), un des rares **shoot them up** qui fasse plus appel à la dextérité et à la science du pilotage qu'au tir à gogo. Mais surtout, parce que je me suis vraiment éclaté en faisant ce test. Les situations sont ultra-variées, avec un bonus pour le niveau de la tour, gigantissime, la réalisation donne dans le genre béton et toute la jouabilité de l'ancêtre est présente.

Appelez-la Air Rescue ou Choplifter II, comme vous préférez, mais ne boudez pas cette cartouche. Air rescue, c'est bon comme là-bas, dis ! ■

Papy Iggy,
retourne au Liban

Le niveau 3 se passe dans un aéroport

La Tour infernale en VO

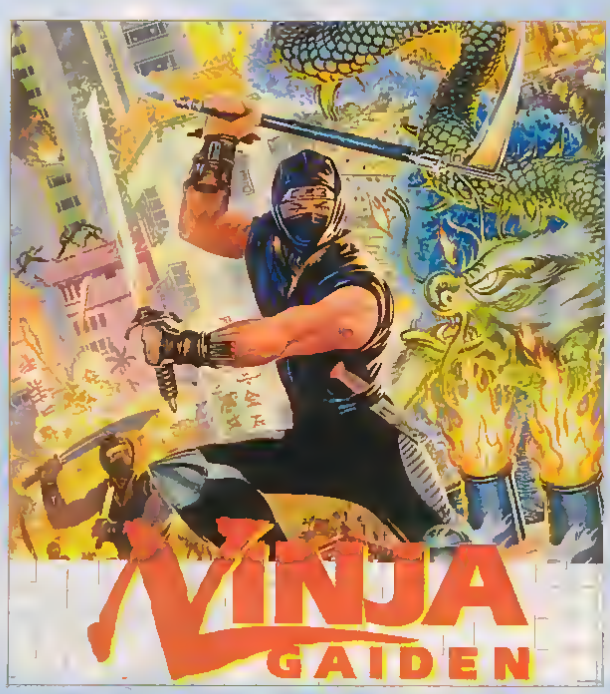
97

80%

EN RESUME

AIR RESCUE

- Console : MASTER S.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 86 %
- Animation : 90 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 67 %
- Durée de vie : 77 % (sans les Continues)
- Player Fun : 90 %



Dans la série « moi, j'aime l'éclectisme » (ça a l'air beau, l'éclectisme, mais je n'y suis jamais allé), Ninja Gaiden nous fait la tournée des grands-ducs : NES, PC Engine, Lynx et maintenant Master. Qui s'en plaindra ?

C'est marrant, ça fait au moins six mois que ce brave croulant de Shinobi n'a pas hanté les circuits de la Master. En attendant Shinobi XII, la revanche du petit-fils, Ninja Gaiden arrive à point nommé pour satisfaire les amateurs.

PAS MOYEN D'ÊTRE TRANQUILLE

Vous allez rire, mais les Ninja aussi ont une vie privée. Le soir venu, ils rentrent sagement chez eux, enfilent un vieux t-shirt usé et se livrent à des activités passionnantes jusque tard dans la nuit (comprenez : ils regardent le film d'horreur de Canal+ en sirotant des bières). C'est exactement ce que comptait faire notre ami Ryu lorsqu'il réalisa que son village avait été dévasté, ses amis éventrés et, pire encore, qu'on avait volé la télé. Après un moment de stupeur compréhensible (« oh non, faut retourner au boulot ! »), Ryu vit dans une brume son vieux maître lui prodiguant des conseils de paix et de non-violence (« Car l'abeille en haut de la montagne n'utilise jamais son dard contre l'énorme grizzli », proverbe japonais) pendant qu'il esquivait des lances en pensant : « Mais il va finir par me déconcentrer ce vieil abruti. » Deux minutes de réflexion et puis... *exit* le papy, Ryu préfère quand même faire la peau au gang de dégénérés qui l'a privé d'une si belle soirée.

ROU LE RYUTARD

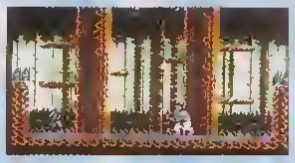
C'est donc parti pour une séance de règlement de comptes qui l'emmènera aux quatre coins du monde. Après la forêt, ce sont les rues de Tokyo, les jardins d'Osaka, le mont Fuji (que des noms bien de chez nous), les cavernes de glace, les grottes de l'enfer et enfin le château des ténèbres, qui serviront de cadre à vos exploits de ninja accompli. Sept niveaux ultra longs d'action frénétique ! En chemin, vous en profiterez bien pour délivrer une petite geisha (quart d'heure repos du guerrier) vers le quatrième niveau. Les levels sont assez variés, puisque divisés en sous-levels, dotés le plus souvent de décors différents.

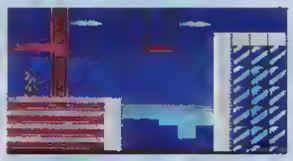
CE TEST N'EST PAS SPONSORISÉ PAR KONIKA

Le côté le plus sympa de Ninja Gaiden est que l'on ne passe pas tout son temps à balancer des shurikens, comme dans (non, je ne l'ai pas dit !) Shinobi par exemple. Le jeu a également un aspect plates-formes assez marqué, qui n'est pas désagréable, loin de là. On se retrouve même parfois à jouer à Spiderman, en escaladant des parois à pic en rebondissant d'un côté sur l'autre. Les adversaires ont également de la gueule : pour une fois, il n'y a pas que des ninjas et des samourais mais également des lutteurs de sumo ou de faux touristes promenant des appareils photo revolvers (essayez-les lors des fêtes de famille, héritage garanti). Evidemment, des bonus permettent d'acquérir des pouvoirs, genre « tu les veux dans la figure, mes boules de feu ? ».

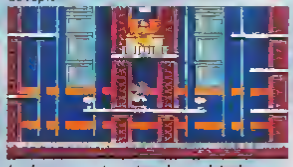
DU TRAVAIL DE JAPONAIS

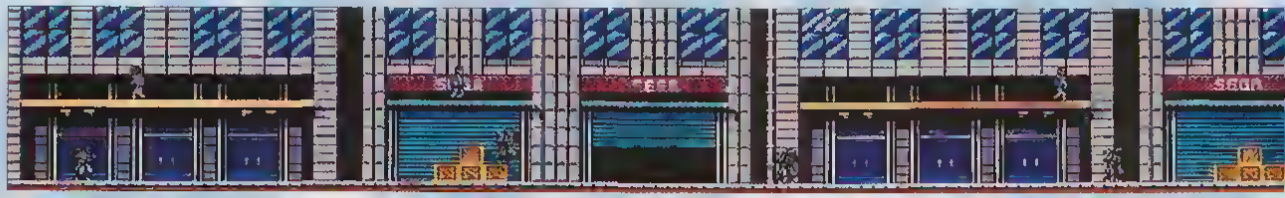
Je ne sais pas si vous pensez comme moi, mais je trouve que la Master reprend une forme de jeune fille depuis quelques mois. Après six mois difficiles, les dernières cartouches pour la 8 bits de Sega sont carrément excellentes. Ninja Gaiden ne fait pas exception à la règle. Les graphismes sont de première classe, l'animation bien speed, les bruitages corrects et la jouabilité impeccable. Quant au principe de jeu, il a fait ses preuves depuis longtemps. En bref,


Un gros sumo vous attend au plus profond de la foret

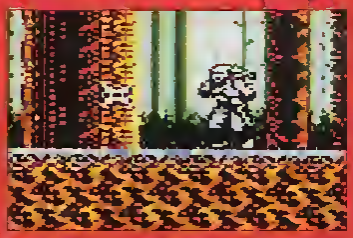

Plates formes tout autant que combat Ninja Gaiden ne vous laisse pas une seconde de répit

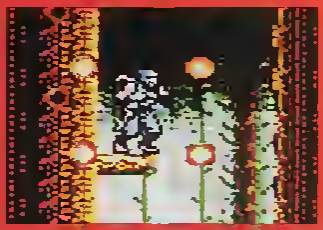
De nombreux écrans fixes aident à rentrer dans le scenario (he oui, il y en a un !)

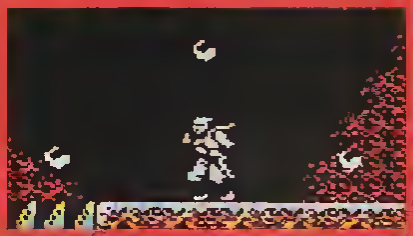

Les boss ne sont pas tres durs a detruire


Dans un Tokyo paisible en apparence (mais seulement en apparence, rassurez vous), des faux touristes et des corbeaux attendent de faire la peau du ninja. Ce plan ne represente qu une des trois parties qui

LES POUVOIRS DE RYU



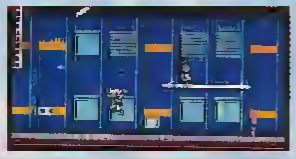




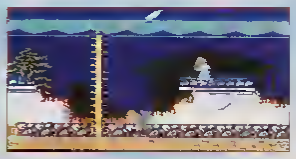
En plus de son épée Ryu peut récupérer des armes spéciales en ramassant des bonus

Ninja Gaiden est un must, bien plus **marrant** à mon avis que la série des Shinobi qui commence à devenir un peu répétitive. Le seul reproche qu'on peut lui adresser est commun à cette famille de logiciels : les dangers arrivent tellement à l'improviste que la clé du succès réside essentiellement dans la connaissance des tableaux par cœur. Il est souvent impossible de s'en tirer uniquement par les réflexes. Il y en a qui aiment et d'autres qui détestent. Néanmoins, à moins de faire de l'allergie viscérale aux jeux de Ninja, vous n'avez aucune raison valable de ne pas enfiler de nouveau votre tenue pour une nouvelle séance de lancer de shuriken en vrac ■

Maître Iggy

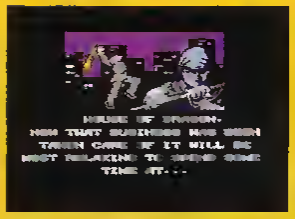


Le ninja peut se suspendre aux plates-formes

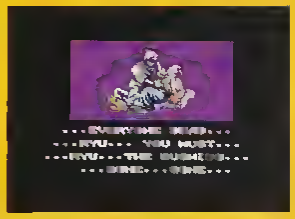


Sur la plate forme, un ennemi : débarrassez-vous en vite !

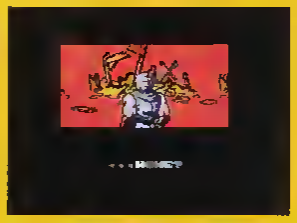
ZOOM SUR L'INTRO



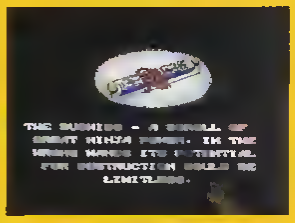
Après de nombreux combats, Ryu voudrait revenir



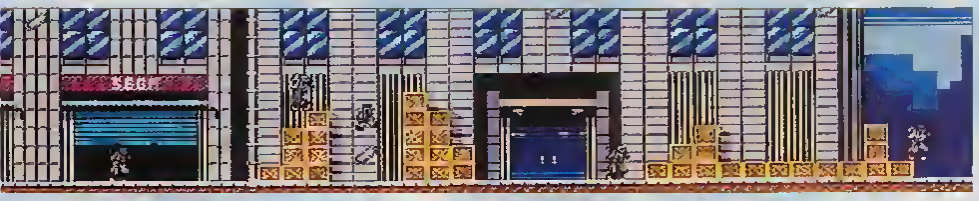
Tout le monde est mort Le bushido a été volé



chez lui ?



Entre de mauvaises mains, ce parchemin ninja pourrait avoir des effets terribles Il faut le retrouver



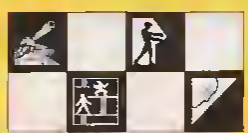
Imposent le niveau 2 Ninja Gaiden offre en effet des niveaux très longs et particulièrement variés

93%

EN RESUME

NINJA GAIDEN

- Console : MASTER S
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 90 %
- Animation : 90 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 91 %
- Player Fun : 95 %



La confiture, ça dégouliiiiine...
Des pieds jusqu'au narriiiiines...
Coooonfiture Andros aux purs fruits, hiiiiii !

Voilà, à peu près, l'effet que m'a fait le titre de ce jeu, quand je l'ai entendu pour la première fois. Vous allez me dire que ça n'a strictement rien à voir avec ce quatrième shoot'em up pour la Neo-Geo : mais il faut bien admettre que ce n'est pas banal comme nom. D'ailleurs, j'vous précise tout de suite que le jeu, en lui-même, est aussi assez spécial. Bon, d'accord, les jeux Neo-Geo sont toujours surprenants, voire même déroutants : mais Andro Deunos laisse carrément perplexe quand on le découvre à froid. Je vous offre donc une petite revue de détail pour tenter de vous convaincre qu'il est malgré tout assez sympathique.

Ben oui, et plutôt deux fois qu'une ! Comme je l'ai dit plus haut, Andro Deunos (ne vous plantez pas, on a souvent tendance à prononcer Andros Deuno, mais c'est le contraire) est le quatrième shoot'em up à faire son apparition sur la Neo-Geo. Et comme vous le savez aussi, plus y a de shoot'em up sur cette machine, plus je deviens taré !

C'EST UN JEU NEO-GEO, ÇA ?

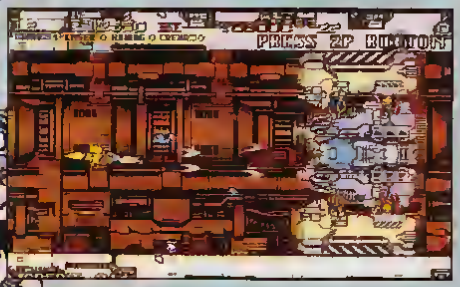
C'est donc en salivant copieusement que j'ai allumé la Neo-Geo, après y avoir introduit l'énorme cartouche. Et pour une fois, pas de page de présentation tapageuse, avec des sons de guitare plus gras qu'une motte de beurre, et des zooms explosions effets vidéo à faire exploser un tube cathodique. Non, rien de tout ça, une présentation simple, quoi. Donc, je lance le jeu, persuadé que la présentation est *cheap* pour mieux nous surprendre. Et là, surprise : je me retrouve devant des graphismes tout bizarres, tout simples ! Pas dépouillés, mais pas aussi riches que ceux que l'on voit habituellement sur cette machine. De même, la taille des vaisseaux n'est pas extraordinaire et les armes ne sont pas particulièrement hallucinantes. Mê-me les boss de fin de niveau sont moins décapants que sur les réalisations précédentes sur Neo-Geo. Et pourtant, quand on y joue, on prend vraiment son pied. Incroyable, non ?

EUUUUH, IL FAUT TIRER, OU IL FAUT TIRER ?

Bien que simple, la réalisation n'en est pas moins parfaite. Les recettes sont classiques, mais efficaces. A commencer par l'armement : comme sur 99,99999 %

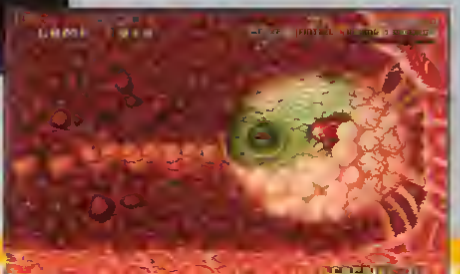
Le premier boss de fin

Le vaisseau, avec l'option Shield et Missiles



Un boss de fin de niveau

Les 2 vaisseaux survolent du blob !



Un boss de fin assez bizarre, non ?

des shoot'em up, il faut ramasser des petites pastilles pour faire augmenter la puissance de vos armes. Oui, car votre vaisseau en possède plusieurs. Certaines tirent droit, d'autres devant et derrière, et d'autres partent en diagonale. A cela s'ajoutent d'autres options (que l'on récupère aussi sous forme de capsules) comme les bombes ou les missiles à têtes chercheuses. De même, une option mégabombe permet de dégager le terrain quand on est vraiment en difficulté, ou lorsqu'on se trouve face à un ennemi vraiment coriace. Ainsi armé, il faudra affronter 7 levels d'aliens baveux, tous terminés par un boss de fin de niveau. De plus, on peut y jouer seul, ou à deux simultanément, ce qui n'est pas trop, vu le niveau de difficulté, fort correct.

MERCI D'ÊTRE VENU

Mais ce qui fait d'Andro Dunos un très bon soft, c'est une jouabilité remarquable, des ennemis nombreux et variés, ainsi qu'une action continue et de qualité. Bref, tout ce qui fait, à mes yeux, un bon jeu. . Encore une fois, ce ne sont pas les graphismes qui font un bon jeu, mais le plaisir que l'on éprouve en y jouant . Andro Dunos assure parfaitement ce rôle-là ■

Crevette, qui préfère la confiture Bonne Maman

90%

EN RESUME

ANDRO DUNOS

- Console : NEO-GEO
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 79 %
- Animation : 90 %
- Son : 86 %
- Jouabilité : 91 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 92 %

Wonder Boy
The Dragon's Trap

Déjà connu sur Master System, voici Wonder Boy III sur la portable de Sega. Conversion réussie.

Qui dit Wonder Boy dit jeu de plates-formes. C'est en effet dans ce domaine que notre héros s'est spécialisé. L'aventure commence, ici, au moment où Wonder Boy se défait du méchant dragon Meka. On vous remontre en fait la fin de Wonder Boy II. Après, c'est à vous de jouer.

T'ES PAS BEAU !

Avant de rendre son ultime souffle, dans un écœurant jet de soufre, Meka a tout de même réussi à vous avoir : il vous a transformé en lézard ! Votre but, dans cet épisode de Wonder Boy, sera donc de tout faire pour retrouver votre forme humaine.

Vous voilà donc, insouciant, vous promenant dans les nombreux décors du jeu. Il est vrai qu'ils sont beaux. Et variés. En ville, des établissements, tels un hôpital ou une armurerie, vous seront d'une grande utilité. Mais ils se trouvent également dans d'autres endroits.

Vous vous rendrez rapidement compte que l'aire de jeu est assez impressionnante et, même si vous n'avez pas le courage de faire un plan complet, je suis certain que vous aurez la sagesse de faire attention aux endroits où mènent les différentes portes que l'on trouve un peu partout, afin de ne pas tourner dans un premier temps en rond, et dans un deuxième en bourrique (quand je pense que mon arrière-grand-mère utilisait déjà cette expression...). L'orientation est en effet un des éléments les plus importants du jeu.

ET ÇA S'ARRANGE PAS

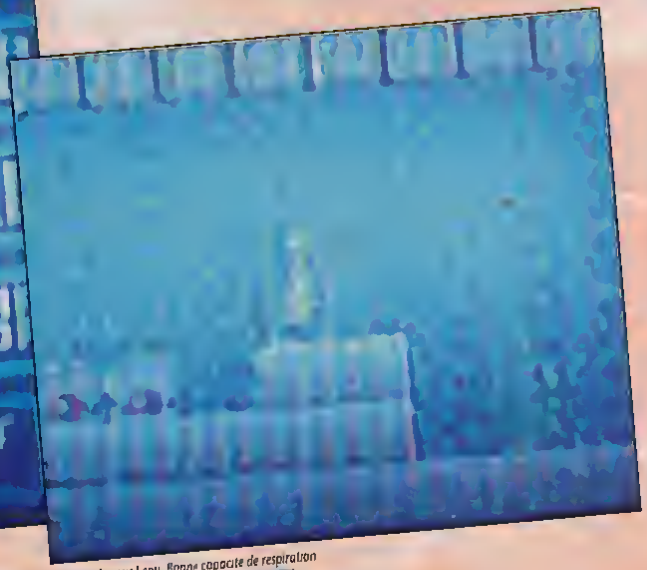
Vos déplacements vous amèneront à rencontrer d'autres dragons (dragon-zombie, dragon-momie...) qui ont chacun une façon de se battre différente. Sachez une chose à leur sujet : il faut toujours les toucher à la tête. Lorsque vous en abattez un, vous subissez une nouvelle transformation. Ainsi, après le lézard, vous deviendrez souris, puis piranha, lion et enfin faucon. Chaque transformation vous accorde un don particulier. En souris, vous aurez la possibilité de vous agripper à des blocs et ainsi d'accéder à certains endroits autrement inaccessibles ; en faucon, vous aurez la possibilité de voler, etc. Il est intéressant de noter qu'il existe certaines salles dites « salles de transformations » qui, lorsque vous y entrez, changent votre apparence en une de celles que vous avez déjà subies. Il ne vous reste plus alors qu'à y entrer et en sortir jusqu'au moment où vous possédez l'apparence qui vous convient pour ce que vous comptez faire.

Ramassez les pièces d'or que vous laissent certains adversaires défunts. Elles vous serviront à vous équiper de façon plus efficace. Emparez-vous également de tous les objets magiques qui traînent (la boule de feu, la tornade, l'éclair...). Ils vous serviront sûrement plus tard.

En ville, plusieurs magasins sont visitables

Le combat contre Meka. Ça vous rappelle des souvenirs ?

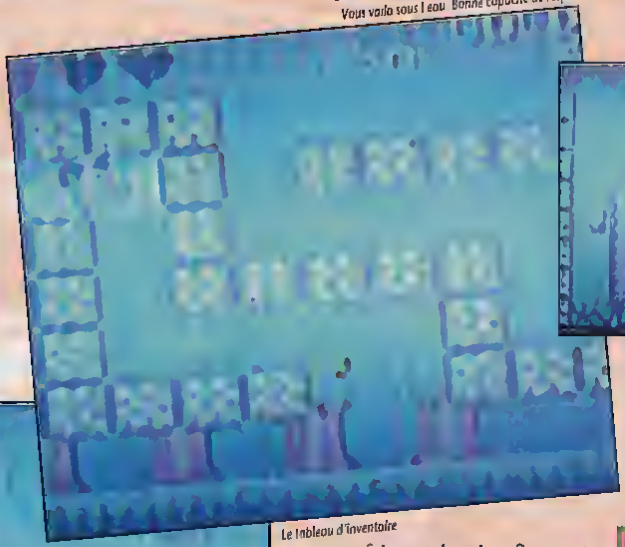
Entre autres, le marchand d'armes



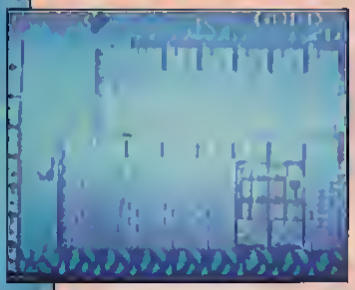
Vous voilà sous l'eau. Bonne capacité de respiration

LE JEU QU'IL FALLAIT

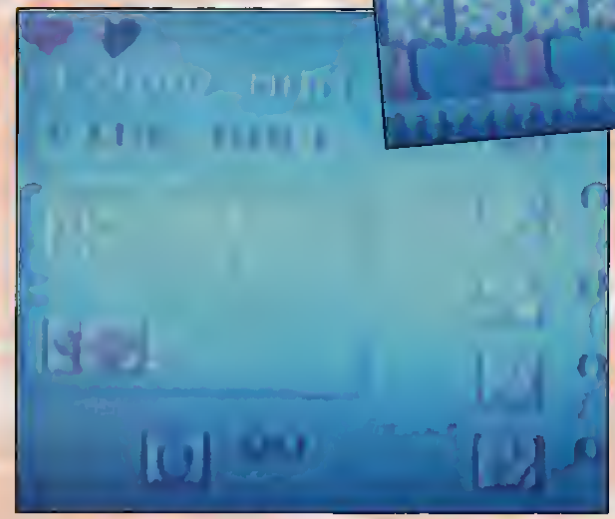
Wonder Boy III sur Game Gear offre tout ce que l'on peut attendre d'un jeu sur portable. Il est beau, agréable à jouer, assez dur pour que l'on ne le termine pas en deux heures, et d'une réalisation impeccable. L'écran est très lisible et ne fatigue pas exagérément les pauvres yeux déjà éclatés des joueurs patentés que nous sommes. La seule chose à ne pas faire est de suivre fixement l'écran lorsque le héros avance et que le paysage scrolle. Ça, c'est le gage de maux de tête persistants (au moins 10 minutes).



Le tableau d'inventaire



Voici le château caché à l'ouest de la forêt. Y accéder n'est pas si facile



En homme souris, vous « collez » aux blocs quadrillés

Mais qu'est-ce que je raconte ? Bref, tout ça pour vous dire que Wonder Boy – The dragon's trap – n'est pas parfait. Mais presque. En tout cas, les adeptes peuvent y aller. Si vous aviez la version Master System évidemment, oubliez. Sinon... ■

Chris teste son 1er jeu sur portable

82%

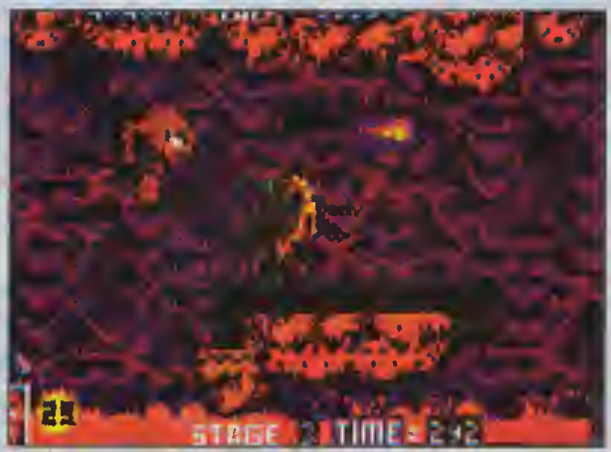
EN RESUME

WONDER BOY
THE DRAGON'S TRAP

- Console : GAME G.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 85 %
- Animation : 89 %
- Son : 78 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 87 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 80 %

La portable d'Atari s'enrichit d'une conversion d'arcade de grande classe. Eh bien ! vous voyez : quand elle veut, elle peut, la petite...

Toki tout le monde connaît. Rappelez-vous, vous savez bien : cette histoire d'un jeune prince qui avait tout pour être heureux. La beauté, la fortune et même une copine canon. Seul problème, le pauvre homme n'a pas de chance, mais alors vraiment pas de chance. La preuve, alors qu'il se promenait calmement dans la campagne avec la belle (genre : « viens avec moi, je vais te montrer les fourrés »), il tombe sur l'ignoble sorcier Voolimeldo qui n'a rien trouvé de mieux que de kidnapper la donzelle et de transformer le damoiseau en Wonder (pardon, en gorille). C'est là que les choses ont commencé à se gâter. Parce que la copine, ça va encore, on peut en trouver une autre : mais vivre avec une tête pareille, ça, y a que Wonder qui y arrive. Va donc falloir retourner au turbin, vite fait.



Toki s'adapte parfaitement aux graphismes de la Lynx

Toki en saute de joie

J'AI LE SOUFFLE LONG

Le turbin, ce sont des niveaux garnis de plates-formes en tout genre et truffées d'ennemis bien décidés à vous faire la peau. Notre primate dispose de plusieurs moyens pour se débarrasser de ces intrus, le plus intéressant étant son souffle gargantuesque qui lui permet de balayer les empêcheurs de bastonner en rond. Il dispose également d'une possibilité plus risquée : leur sauter sur la tête pour les écraser, tout comme Mario, mais en plus ravageur (vous avez déjà pris un gorille sur la tête, vous ?). Mais bastonner ne suffit pas ici : plates-formes et trous obligent l'ex-prince charmant à sauter à la perfection. L'un des aspects sympa de Toky, c'est que le déroulement du jeu change à mesure que le joueur progresse : si la majeure partie du soft se déroule sur un scrolling horizontal, on voit par moment apparaître des tronçons utilisant un scrolling vertical, ou se déroulant sous l'eau. Même diversité pour les adversaires, très variés. Plus important encore, le jeu dispose d'une atmosphère bien à lui. On n'a pas l'impression de se retrouver face à un produit de série fadasse et sans aucune originalité. Quant à la jouabilité, elle est excellente.

LE GORILLE CASSE LA BARAQUE

Donc Toki en arcade, tout le monde est d'accord, c'est excellent. Et sur Lynx ? Eh bien ! le résultat est tout aussi excellent, prouvant que depuis quelque temps les conversions d'arcade sur Lynx, non contentes d'être un peu plus nombreuses (Ninja Gaiden, Stun Runner), affichent également une qualité irréprochable. Graphismes, animation et bruitages font honneur aux possibilités de la bécane, avec, en particulier, des méga sprites. L'ambiance bien particulière, mélange de délire et d'héroïc-fantasy, qui faisait tout le charme du jeu d'arcade, est ici impeccablement restituée. Finalement, Toki contribue à combler brillamment ce qui reste une des dernières faiblesses de la Lynx : la rareté des conversions de hits d'arcade. Raison de plus pour ne pas bouder cette superbe conversion qui s'impose d'ores et déjà comme un des meilleurs jeux de cette bécane. ■

Iggy, se sent pousser les poils

92%

EN RESUME

TOKI

- Console : LYNX
- Genre : combat/plates-formes
- Graphisme : 92 %
- Animation : 89 %
- Son : 66 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 84 %
- Player Fun : 90 %

GÉANT !

SUPERGAMES

AVEC

Plus de 15 000 m² de jeux vidéo !

2EME SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N° 1 - LA DEFENSE

Pour toute information écrire à :
SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN

Les Tortues Ninjas reviennent pour la deuxième fois sur Game Boy... C'est un petit peu mieux que le premier : pas beaucoup, mais un petit peu quand même !

Pour ceux qui en douteraient encore, je peux affirmer que l'on n'a pas fini de bouffer de la tortue à toutes les sauces. Après trois épisodes sur NES, et un sublime quatrième qui va bientôt arriver sur Super NES, nous en accueillons un deuxième sur Game Boy Bref, si vous avez bien compté, c'est la sixième version des Tortues Ninjas que sort Konami... On peut dire qu'ils ont la santé chez les Bridés ! Surtout que, mis à part le premier sur NES qui est un peu le marginal de la série (et le plus réussi !), les autres sont un peu sujets à répétitions ! En fait, tous les autres sont tirés de la borne d'arcade, et l'on retrouve les mêmes coups, les mêmes gestes, les mêmes pièges : ils se contentent juste de changer un peu le cours des événements. . Mais combien de temps vont-ils encore tenir, à ce rythme?

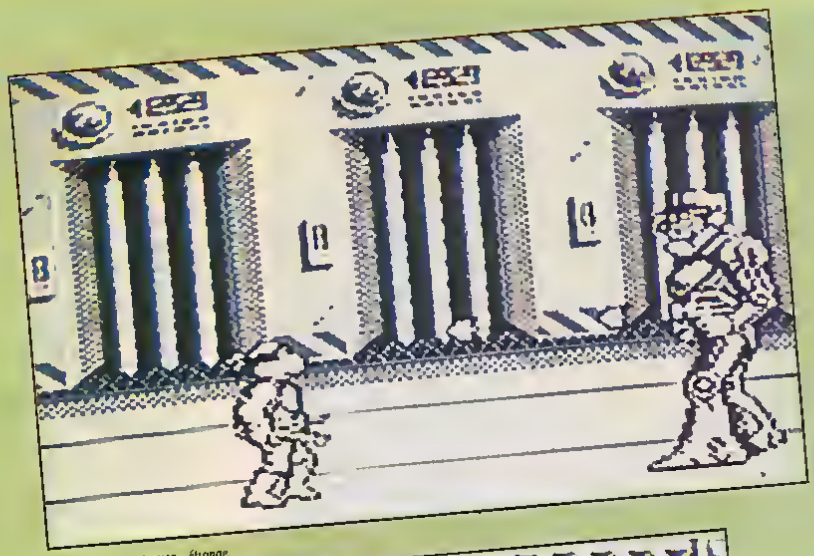
L'ÉGOUT ET LES COULEURS

TMNT II n'y échappe pas. On y retrouve des bouts de l'une ou l'autre des versions NES, le générique de la Super NES, etc Bref, c'est plus un patchwork qu'un jeu complet et homogène. Du coup, les levels se succèdent mais ne se ressemblent pas. Un coup c'est du beat'em up classique, avec les ninjas de Shredder qui arrivent de tous les côtés pour tenter de vous faire la peau, puis ça devient une poursuite en skateboard dans le niveau d'après. Alors, bien sûr, on n'échappe pas, non plus, à l'éternelle visite des égouts de New York. Là aussi, diverses séquences se succèdent, avec des passages moyennement intéressants, comme celui où l'on court, poursuivi par des gros rochers et où il faut sauter sans arrêt. Surtout sur la fin du level, quand il faut éviter de longs pieux qui n'arrêtent pas de monter et de descendre du sol. Hors des égouts la vie existe aussi, puisque l'on alterne des passages classiques dans la rue, des visites de

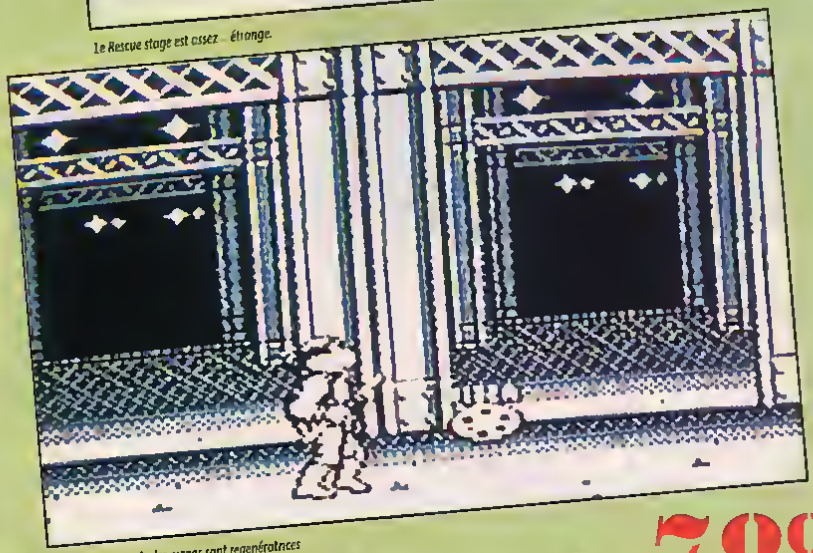
Les Ninjas menent la vie dure au Tortues

Les boss classiques des Tortues

chantiers et autres réjouissances. Mais les boss de fin de niveau ne sont pas les seuls à entrecouper ces divers levels : on rencontre aussi des bonus stages (votre tortue doit ramasser des pizzas un peu partout). Mais, surtout, des stages de libération... Késaco ? Eh bien ! il faut que je vous explique qu'au début du jeu, la machine vous demande de choisir votre personnage parmi les quatre stars, j'ai nommé Leonardo, Michelangelo, Raffaello Donatello. Chacun possédant sa propre arme de combat (saï, nunchaku...) plus ou moins efficace. Mais lorsque, au cours du jeu, votre niveau de vie tombe à zéro, elle se fait capturer et il faut en choisir une autre. Grâce au stage de libération, vous devriez être capable, en éliminant le gardien de leur prison (dans un temps très limité), de les faire revenir à vos côtés. Mais cette partie est si bizarre que l'on n'y arrive pas souvent. Quand toutes vos tortues sont prisonnières, il faut faire appel aux Contioues infinis pour revenir dans la partie.



Le Rescue stage est assez étrange.



Comme d'habitude, les pizzas sont regénératrices

AU SUIVANT !

Comme sur les autres, le gros reproche que l'on peut formuler, une nouvelle fois, c'est pour gueuler contre le peu de coups différents dont disposent les tortues. Sauter, glisser, frapper, ça va 5 minutes : mais on aimerait bien avoir une liberté d'action plus importante. Toujours est-il que, malgré cela, les graphismes sont d'une excellente qualité, que la bande sonore est à tomber par terre (rythmes d'enfer, digitalisations vocales... bref, la totale), et que la jouabilité est très largement suffisante pour prendre du plaisir pendant un petit bout de temps (je l'ai testé dans un train entre Paris et Lille, et ça assure suffisamment pour raccourcir sérieusement la durée du voyage !). Donc, un bon jeu, indispensable aux « turtlemaniacs » ■

Crevette Pizza Ninja

Krang est prêt à tout pour vous faire la peau

78%

EN RESUME

NINJA TURTLE II
BACK TO THE SEWERS

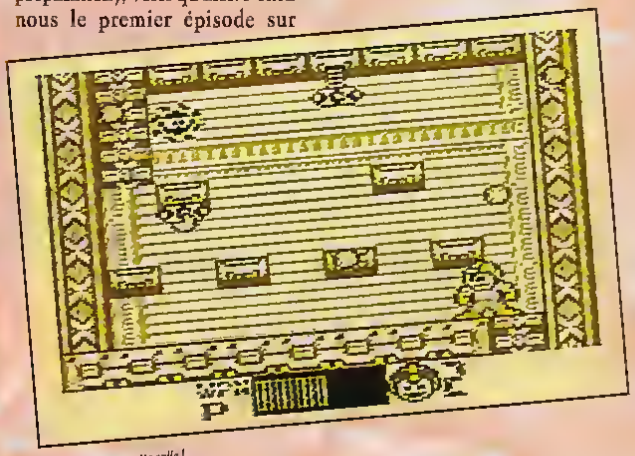
- Console : GAME BOY
- Genre : combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 71 %
- Son : 96 %
- Jouabilité : 69 %
- Difficulté : 58 %
- Durée de vie : 66 %
- Player Fun : 75 %

Le petit humanoïde fétiche de Capcom vient s'amuser avec vos nerfs... Sur Game Boy cette fois !

Les possesseurs de NES connaissent tous Megaman. C'est, après Super Mario, le héros le plus connu de la Nintendo 8 bits. Ce petit être, mi-robot/mi-humain, ressemble comme deux gouttes d'eau à Astro le petit robot, le dessin animé japonais qui est l'ancêtre des Goldorak, Bioman et autres Gundam. Megaman en serait-il sa représentation sur jeu vidéo ?

Megaman dans les nuages

Seul Capcom, cet éditeur mythique, peut donner la réponse. En tout cas, après quatre épisodes aux USA (un cinquième est en préparation), voici qu'arrive chez nous le premier épisode sur Game Boy (alors que le deuxième sur la portable est déjà disponible aux USA). Et comme il se doit, le petit Megaman ne trahit pas sa réputation...



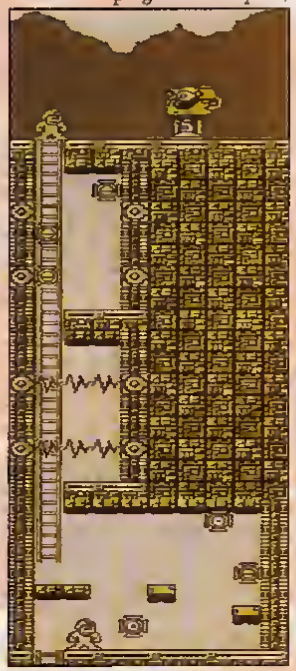
Ça tire sec, dans cette salle !

QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

Le docteur Willy a encore frappé ! Pour ceux qui goûteraient à Megaman pour la première fois de leur vie, il faut préciser que ce docteur est l'ennemi de toujours de notre petit robot. Cet infâme professeur, utilise son génie scientifique au service du mal. Il construit dans des laboratoires secrets des robots maléfiques, dans le seul but de faire régner la terreur sur Terre, pour devenir le maître du monde. Seulement voilà, à chaque fois qu'il tente une nouvelle perfidie, Megaman arrive à temps pour réduire ses plans à néant et, au mépris du danger, sauver la planète... Sniff, c'est bô, non ? Merci Megaman, de nous venir en aide !

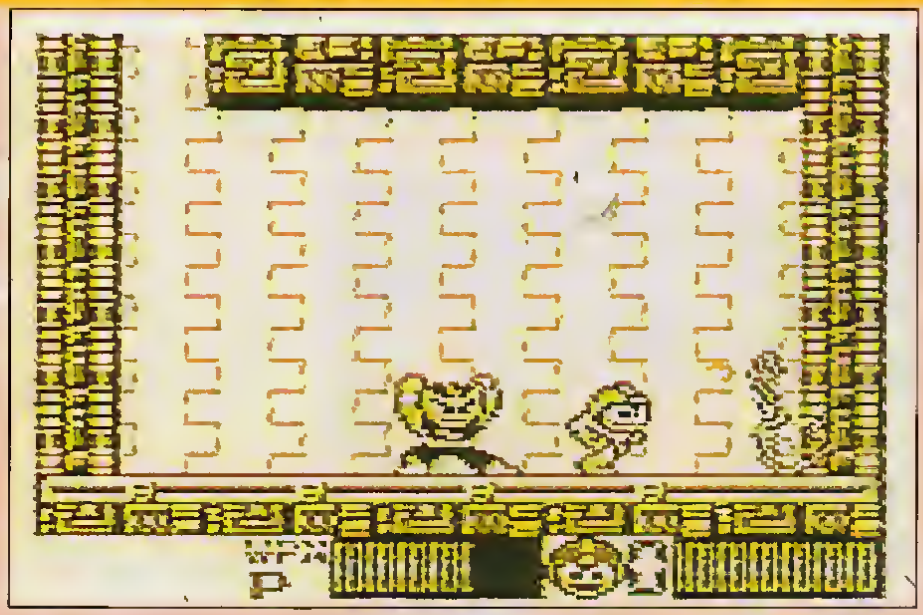
NE BUVEZ PAS D'EAU... ÇA ROUILLE L'ESTOMAC !

Mais à chaque épisode de ses aventures, Megaman croit avoir définitivement éliminé le docteur Willy. Et systématiquement, cet oiseau de malheur revient plus fort ! Pour sa première expérience sur la portable de Nintendo, Willy n'en est pas moins intimidé, et il est venu en force. Dès le départ, vous avez le choix d'affronter ces quatre premières créatures : Cutman, Iceman, Elecman et Fireman. Chacune protège un territoire forgé à son image. Ainsi le monde d'Elecman recèle des pièges électriques,



Balade au pays d'Elecman

avec des éclairs prêts à vous foudroyer à la moindre erreur. Iceman contrôle un monde gelé, dont les chemins sont recouverts de givre, ce qui fait déraper Megaman dès qu'il avance de quelques pas... Et l'ABS n'est pas disponible ! Il en est de même pour Fireman et son antre enflammé, ou Cutman, et son repaire bourré de canons à boules d'énergie. Et lorsque vous serez venu à bout de ces 4 là, il en reste encore 4 à vous taper.... Dur, pour un petit robot. Mais il n'y a pas d'autres possibilités pour arriver jusqu'à la navette spatiale du Docteur Willy, et pour lui mettre la tannée de sa vie !

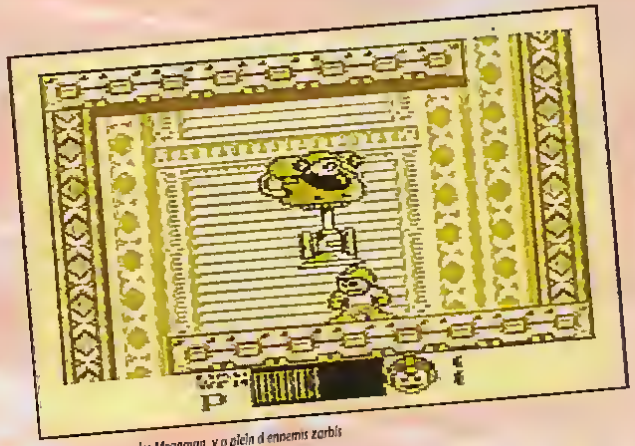


L'un des 8 boss (Elecman)

LE VOLEUR DE COULEURS

L'une des grandes singularités de Megaman, c'est sa gestion des armes. Quand on commence, Megaman ne possède qu'un laser intégré dans son bras (ce qui est déjà pas mal pour se défendre). Mais quand il réussit à descendre l'un des 8 anges gardiens de Willy, il prend à son compte l'arme qu'il possédait ! Et grâce à une fiche de personnages accessible en permanence pendant le jeu, on peut choisir parmi les armes que l'on possède.

Ainsi, chaque sbire de Willy est plus particulièrement sensible à une arme, plutôt qu'à une autre. A vous de trouver celle qui convient le mieux pour chacun : ainsi vos chances de réussite sont-elles multipliées. De plus, et c'est classique, vous rencontrerez sur votre chemin des pastilles et différents bonus pour remplir votre niveau d'énergie vitale, ou celui de votre arme. Sans parler des incontournables 1Up.

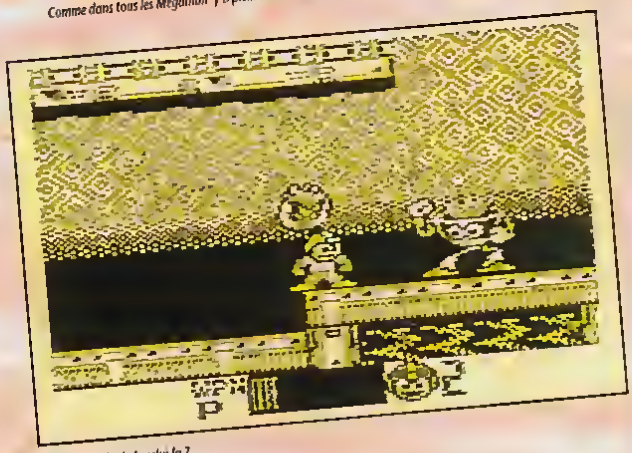


Comme dans tous les Megaman, y a plein d'ennemis zarbis

ASSEYEZ-VOUS, C'EST DU CUIR !

Que dire d'autre de ce Megaman sur Game Boy, sinon qu'il est parfait ? Capcom nous prouve, encore une fois, sa maîtrise du développement sur console. Réussir à reproduire sur une console portable monochrome toutes les émotions d'un jeu issu d'une console de salon couleur, cela tient du grand art. La finesse des graphismes, la richesse de la bande sonore et la qualité de la jouabilité en font l'un des méga hits de la Game Boy, capable de vous faire oublier le monde qui vous entoure... Mais au fait, elle est de quelle couleur, la mer ? ■

Megacrevette



Z avez vu le look de celui-la ?

94%

EN RESUME

MEGAMAN

- Console : GAME BOY
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 91 %
- Animation : 90 %
- Son : 92 %
- Jouabilité : 91 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 93 %

HOME ALONe

Longtemps classé premier au box-office américain, le film *Maman, j'ai raté l'avion* arrive sur Game Boy sous son nom anglais de Home Alone.

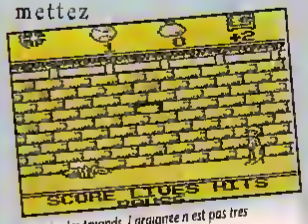
Home Alone est un jeu d'aventure qui s'adresse plutôt aux plus jeunes d'entre vous. Kevin, un jeune bambin est laissé seul à la maison par ses parents, comme l'indique le nom du jeu. Une bande de petits truands fraîchement sortis de prison, comptent bien mettre à profit l'absence des parents pour saigner le marmot, ce dernier étant à l'origine de leur précédente arrestation. Livré à lui-même, Kevin va tout mettre en œuvre pour planquer les biens de la famille sur lesquels louchent les Wet Bandits.

HOME, SWEET HOME

La maison des Mac Allister est gigantesque : elle ne compte pas moins de quatre ailes d'habitation. Chacune de ces ailes constitue un niveau du jeu. Kevin démarre dans sa chambre et doit trouver les cachettes des biens, monétaires ou matériels, familiaux. Ces objets sont dissimulés un peu partout dans la maison : dans les commodes, ou derrière des tableaux, par exemple. Lorsqu'il a collecté un certain nombre de ces objets, Kevin doit jeter son butin par le vide-ordures pour le récupérer à la fin du niveau. Et les truands dans tout ça, me direz vous ? Leur but consiste, dans un premier temps, à récupérer une partie du butin et à blesser le héros.

ARMÉ JUSQU'AUX DENTS

Pour contrecarrer les desseins des cambrioleurs, Kevin est armé de son pistolet à eau, d'un lance-pierres, voir de balles de base-ball. Ces armes non-mortelles neutralisent vos adversaires un court instant. Lorsque vous mettez

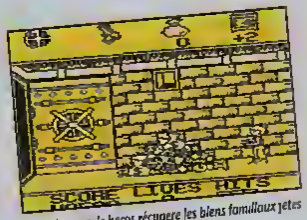


Auprès des truands, l'araignée n'est pas très impressionnante

en sécurité le nombre d'objets requis, une clef apparaît près de la porte de la cave. Un cours passage d'arcade pure suit, dans lequel Kevin doit vaincre un boss ayant l'apparence d'un rat ou d'une araignée. C'est une fois ce monstre vaincu que Kevin reprendra sa quête, à partir de sa chambre, située dans l'aile suivante. Au niveau 3, c'est le magnétoscope, la télé et ses multiples Game Boy que Kevin doit mettre en sécurité.

RÉPÉTITIF

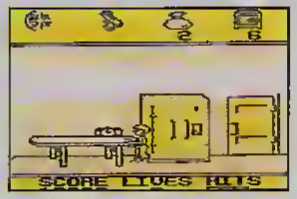
Les adaptations cinématographiques sur console sont souvent intéressantes pour ceux qui ont vu le film. Malheureusement,



Dans la cave, le héros récupère les biens familiaux jetés dans le vide ordures.

dans Home Alone, dès la seconde partie, le jeu perd tout son intérêt. Tout est à la même place qu'à la partie précédente, bandits et objets. Ça devient du par cœur, et les quatres niveaux sont d'une déconcertante facilité, et s'adressent plus particulièrement aux tout petits. Pour la petite histoire, l'acteur incarnant Kevin Mac Alister est un grand fan de jeux vidéo. Il lui arrive parfois de jouer en compagnie de quelques célébrités comme Mickaël Jakson. Dommage que le jeu dont il est la vedette ne soit vraiment pas indispensable.. ■

Wolfen



Il faut tirer la nappe pour atteindre la montre.

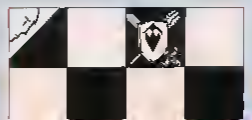
Kevin peut se débarrasser de ses adversaires en les attirant dans des pièges

40%

EN RESUME

HOME ALONE

- Console : GAME BOY
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 55 %
- Animation : 60 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 25 %
- Durée de vie : 30 %
- Player Fun : 40 %

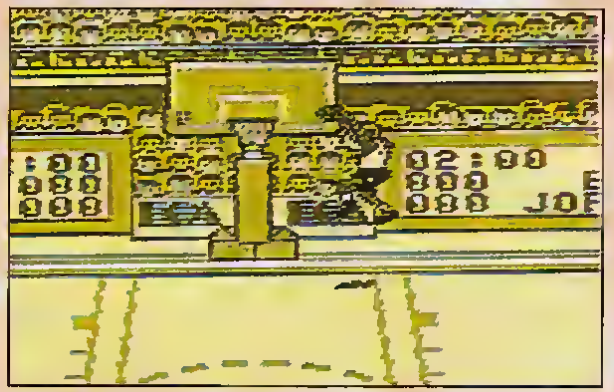


Miracle de la miniaturisation : Electronic Arts vient de réussir à faire tenir Michael Jordan et Larry Bird dans la même Game Boy.

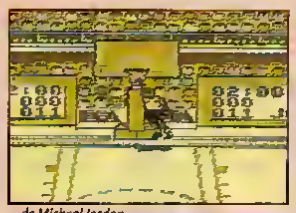
L'univers des jeux sur console est définitivement impitoyable : la flamme des Jeux olympiques vient à peine de s'éteindre et la Dream Team n'est plus qu'un rêve lointain ... Mais déjà, nos deux basketteurs sont sur la brèche et doivent s'affronter dans un nouveau duel sur console, même pas le temps de souffler !

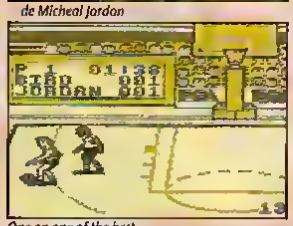
DUEL AU PANIER

Après avoir usé, le mois dernier, leurs 50 paires de Nike sur le terrain de basket de la Megadrive, les deux grands hommes font leur apparition, cette fois-ci, sur la Game Boy, dans de nouveaux matchs « un contre un ». A 3 gonflez vos baskets ! 1... 2...


Slam dunk

Version typiquement américaine du basket, le « one on one » est un duel à deux adversaires, dont l'arme est un ballon, et l'enjeu un seul panier. Pour sortir vainqueur du duel, vous aurez le choix d'incarner soit le meilleur


de Micheal Jordon


One on one of the best.

Les tirs à 3 points

joueur du monde, Micheal Jordan, soit Larry Bird, un très grand joueur : dans ce cas, vous devrez battre le « big » Jordan *himself* ! C'est plus valorisant, mais c'est nettement plus dur...

Le jeux comporte trois modes principaux : le match « one on one », le concours de smasbes (slam dunk, en américain) et le défi au lancer franc. Pour les paniers acrobatiques, les « slam drunk » vous avez le choix entre 10 figures, parmi lesquelles la « air Jordan » : un 360 degrés en l'air, suivi d'un shoot au-dessus du panier, et votre score dépend des notes de cinq juges.

Dans le cas des matchs à trois points, vous disposez de 60 secondes pour tirer 25 ballons.

FAIRE LA NIKE A JORDAN

Comme dans la version Megadrive, le mode le plus agréable est le « un contre un », où le contrôle du personnage est très complet, vous pouvez tirer, sauter, vous emparer de la balle lors d'un dribble ou d'un lancer, et même faire des feintes de tir. Certains paramètres des matchs sont modifiables, comme la durée du jeu (jusqu'à 12 minutes), ainsi que le niveau de votre adversaire : mais ce n'est pas évident de battre Jordan, même au plus facile des 4 niveaux.

Jordan vs Bird pourrait être, comme pour la Megadrive, un super jeu sur Game Boy s'il n'avait pas ce petit défaut : les parties à deux joueurs sont impossibles, ce qui limite un peu la durée de vie d'un tel soft. Le reste roule bien ... à quand « Jordan vs Sonic ». ■

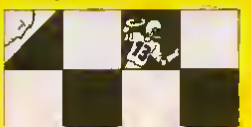
Magic Ugly

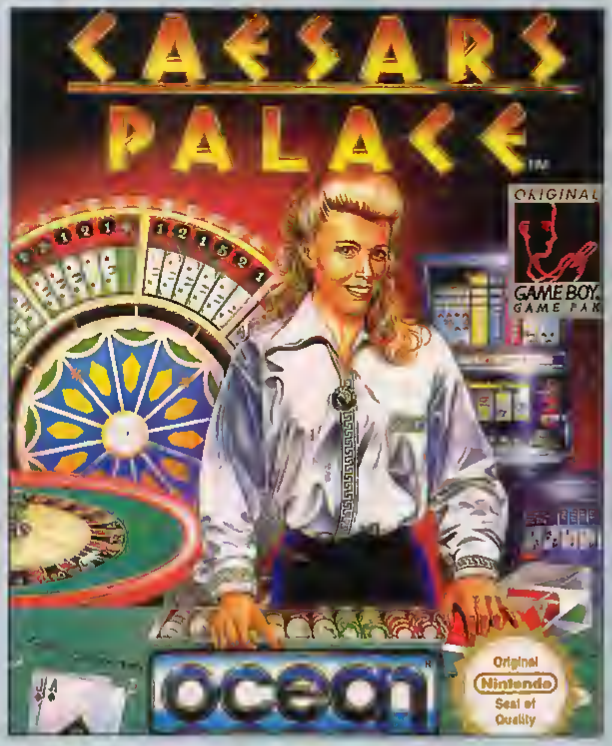
73%

EN RESUME

JORDAN VS BIRD

- Console : GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 80 %
- Animation : 85 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 75 %





Plus besoin d'être majeur pour découvrir l'enfer du jeu. Avec Caesars Palace sur Game Boy, le port de la cravate n'est absolument pas obligatoire.

Le Caesars Palace est un des casinos les plus réputés de Las Vegas. Ce jeu propose donc les diverses activités offertes par celui-ci. Vous retrouverez des jeux classiques tels que la roulette, le black jack et autres machines à sous. Au début du jeu, un taxi vous dépose à l'entrée, vous passez au change et vous obtenez des jetons qui vous permettront de parier toutes vos économies. D'une utilisation simple, toutes les machines à sous proposent différentes mises de départ.

LES MACHINES À SOUS

Bien sûr, plus vous misez gros, plus vos gains peuvent être élevés. Au Caesars Palace, le poker se joue sur jeu vidéo pour éviter toute possibilité de triche humaine. Le deuxième type de machines à sous réunit les jackpots. Malheureusement, les parties s'effectuent sur un seul tirage. Vous n'avez pas la possibilité de conserver une ou plusieurs figures d'une partie sur l'autre.

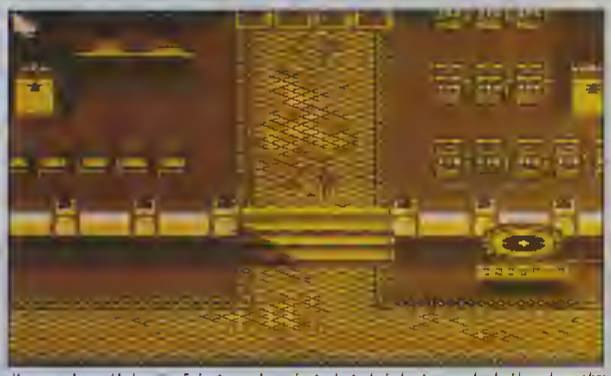
LES TABLES DE JEUX

La roulette et le black jack sont deux jeux un peu plus complexes que les machines à sous. Le principe de base du black jack consiste à additionner les valeurs des cartes distribuées jusqu'à un total inférieur ou égal à 21. Si vous gagnez, vous doublez votre mise de départ. A la roulette, les possibilités de gains sont supérieures. Parier sur un chiffre de 0 à 36 peut rapporter 35 fois la mise initiale, mais les probabilités sont faibles. Miser sur une couleur, sur pair ou impair par exemple, ne rapporte que deux fois la mise mais là, les probabilités sont d'une sur deux. La dernière activité proposée est la Grande Roue de la Fortune. Ce jeu reprend le vieux principe de la loterie. La roue est constituée de cases numérotées de 1, 2, 5, 10 et 20. C'est par ce nombre que sera multipliée votre mise, si le chiffre sort. Les cases uniques Caesar et Cléopâtre rapportent 50 fois votre mise !

LIMOUSINE OU... TRANSPORTS EN COMMUN ?

En quittant Las Vegas, vous passez par la caisse. Si vous êtes à sec, il y a un arrêt de bus juste devant le casino. En revanche, si vous gagnez, c'est une limousine avec chauffeur qui vous ramènera à l'hôtel. Entre les deux, il vous reste le taxi. Caesars Palace est bien réalisé. Le peu d'animation est bien géré et on se laisse très vite prendre au vice ■

Wolfen



Une vue sur l'ensemble du casino. En haut à gauche : en haut à droite : les jack pots ; à gauche : le video-poker ; en bas à gauche : les tables de black jack ; en bas à droite : la roulette ; et à droite de l'écran : la Grande Roue de la Fortune

Deux : noir, pair et manque : le pari sur le noir me rapporte deux fois la mise

85%

EN RESUME

CAESARS PALACE

- Console : GAME BOY
- Genre : hasard
- Graphisme : 70 %
- Animation : 75 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 92 %

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

GAMEBOY

GAMEBOY + TETRIS	650
SOLAR BOY	399
GAMEBOY CARRY CASE	55
GAMEBOY Amplificateur Son	129
GAMEBOY Loupe+lumière	125
GAMEBOY LUMERE	99
GAMEBOY Allume cigare	129
GAMEBOY Loupe(magnifier)	95
GAMEBOY Kit nettoyage	99
ADVENTURE ISLAND	249
ALIEN 3	249
BANBIE	249
BART VS JUGGEMANTS	249
BATMAN 2	249
BATTLE TANK	249
BATTLE TOADS	249
BEETLEJUICE	249
BUBBLE BOBBLE 2	349
BUGS BUNNY 2	249
CASTELLIAN	249
CASTELVANIA 2	249
DARKMAN	249
DOUBLE DRAGON 3	249
DR FRANKEN	279
DRAGON'S LAIR	249
DUCK TALES	249
DYNABLASTER	249
FERRARI GRAND PRIX	249
FINAL FANTAZY 2	279
FOOTBALL International	249
FOREMAN KO	249
HOOK	249
HUDSON HAWK	249
KID ICARUS	249
KIRBY'S DREAMLAND	249
KLAX	249
KNIGHT'S QUEST	249
KUNG FU MASTER	249
MEGAMAN 2	249
METROID 2	249
MICKEY MOUSE 3	249
MIGRAIN	249
MYSTERIUM	249
NBA ALL STAR 2	249
NINJA BOY 2	249
NINJA GAIDEN	259
NINJA TARO	249
PAPERBOY 2	249
POPEYE 2	249
POP UP	249
PRINCE OF PERSIA	249
PUNISHER	249
ROUE DE LA FORTUNE	249
SOCCERMANIA	249
SPANKY'S QUEST	249
SPEEDBALL 2	249
SPIDERMAN 2	249
SUPER KICK OFF	279
TEENAGE M TURTLE 2	249
TENNIS	249
TERMINATOR 2	249
THE ADDAMS FAMILY	249
THE SIMPSONS	249
TOM ET JERRY	249
TORTUES NINJA 2	249
TRACK MEET	249
TRAX	249
TURRICAN	249
ULTIMA RUNES	249
VIKING CHILD	249
WWF SUPERSTARS 2	249
XENON 2	249

LIBRAIRIE

SECRETS JEUX NES VOL 1	55
SECRETS JEUX NES VOL 2	55
SECRETS JEUX GAMEBOY 1	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 2	95
SECRETS SUPERMARIO 4	95
SECRETS JEUX MEGADRIVE 1	95

MEGADRIVE

ALIEN 3	439
AIR BUSTER	395
ATOMIC RUNNER	439
BATMAN LE RETOUR	439
BUCK ROGERS	469
BULLS VS LAKERS	439
CALIFORNIA GAMES 2	465
CENTURION	435
CHUCK ROCK	469
CYBER COP	439
DARK CASTLES	439
DECAPATTACK	385
DEATH DUEL	439
DONALD DUCK	439
DRAGONS FURY	439
DUNGEONS AND DRAGONS	465
EA HOCKEY	439
EVANDER HOLYFIELD	425
F22 INTERCEPTOR	439
FATAL REWIND	439
FERRARI GRAND PRIX	425
FORGOTTEN WORLDS	385
GODS	439
GOLDEN AXE 2	439
GHOULS N'GHOST	469
HUMANS	465
JEWEL MASTER	389
JOE MONTANA 2	385
JOHN MADDEN 92	439
JORDAN VS BIRDS	439
KIO CHAMELEON	385
KLAX	465
LAKERS VS CELTICS	435
LAKERS VS BULLS	439
MAGICAL QUY	439
MANBLE MADNESS	439
MARIO LEMIEUX HOCKEY	385
MERCS	385
MICKEY MOUSE	439
MIDNIGHT RESISTANCE	439
OLYMPIC GOLD	439
PACMANIA	439
PHANTASY STAR 3	469
PHELIOS	385
POPULOUS	439
PREDATOR 2	439
RAMPART	439
ROAD RASH	439
REVENGE OF SHINOBI	439
ROBINSON'S SUP COURT	439
ROLLING THUNDER 2	465
SENNA SUPER MONACO 2	465
SHADOW DANCER	439
SHADOW OF THE BEAST	469
SHINING IN THE DARKNESS	469
SIDE POCKET	439
SIMPSONS BART VS SPACE	439
SIMPSONS KRUSTY'S	439
SONIC	439
SPEEDBALL 2	439
SPIDERMAN	439
STAR FLIGHT	369
STORMLORD	439
STREET OF RAGE	439
STREET SMART	369
STRIDER	469
STRIKE EAGLE 2	469
SUPER BASKETBALL	385
TERMINATOR	435
TERMINATOR 2	439
THUNDERFORCE 3	439
TOE JAM AND EARL	439
TOKI	385
TROUBLE SHOOTER	439
TURRICAN	439
TWIN COBRA	439
UNCHANTED WATERS	465
WONDER BOY MONSTER W	465
WORLD CLASS LEADERS	439
WORLD CUP ITALIA	289
WRESTLE WAR	385

GAME GEAR

GAMEGEAR + SONIC	1050
ADAPT MASTER A GEAR	99
CABLE GEAR TO GEAR	79
LOUPE GAMEGEAR	129
ALLUME CIGARE ADAPT	169
AERIAL ASSAULT	239
AMAZING SPIDERMAN	239
AX BATTLER	239
BATTER UP	239
CHUCK ROCK	239
CRYSTAL WARRIORS	279
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DRAGON CRYSTAL	239
FANTASY ZONE	239
FOREMAN K.O	239
HALLEY WARS	239
INDIANA JONES	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
MARBLE MADNESS	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OLYMPIC GOLD	239
OUTRUN EUROPA	239
PACMAN	239
PAPERBOY	239
PRINCE OF PERSIA	239
RAMPART	239
ROBINS BASKETBALL	239
SIMPSONS VS MUTANTS	279
SHINOBI 2	239
SOLITAIRE POKER	239
SONIC THE HEDGENGG	239
SONIC 2	239
SPACE HARRIER	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO GP	239
SUPER SPACE INVADERS	239
WONDERBOY DRAGON 1	239

ATARI LYNX

APB	320
BILL AND TED'S	320
BLOCK OUT	270
BLUE LIGHTNING	270
CALIFORNIA GAMES	270
CASINO	270
CHECKERED FLAG	320
CHESS CHALLENGE	270
CHIP CHALLENGE	270
CRYSTAL MINES-2	270
ELECTROCOP	270
GATES OF ZENDOCON	270
GAUNTLET	270
GRID RUNNER	270
HARD DRIVIN	320
ISHIDO	320
KLAX	320
MS PACMAN	320
NINJA GAIDEN	320
PACLAND	320
PAPER BOY	320
RAMPAGE	320
ROAD BLASTERS	320
ROBOTRON 2084	320
ROBO-SQUASH	270
RYGAR	320
SCRAP YARD DOG	270
SHANGAI	270
SLIME WORLD	270
STUN RUNNER	320
TURBO SUB	338
TOURNAMENT CYBERBALL	320
VIKING CHILD	320
XYBOTS	320

SEGA MASTER

ASTRO X	385
BACK TO THE FUTURE 3	339
CALIFORNIA GAMES	339
CHAMPION OF EUROPE	385
DONALD DUCK	339
DOUBLE DRAGON	385
DRAGON CRYSTAL	339
EUROPE CLUB SOCER	339
FINE AND FORGET II	339
FLINSTONES	339
FORGOTTEN WORLDS	339
GALAXY FORCE	339
GAUNTLET	339
GHOULS AND GHOSTS	339
GLEY LANCER	339
GOLDEN AXE	385
HEROES OF THE LANCE	339
IMPOSSIBLE MISSION	385
INDIANA JONES	339
KLAX	385
LINE OF FIRE	339
MERCS	385
MICKEY MOUSE	385
MOONWALKER	315
MS PACMAN	385
NINJA GAIDEN	339
OLYMPIC GOLD	339
OUT RUN EUROPA	339
PAPER BOY	385
PHANTASY STAR	385
POPULOUS	315
RAMPART	385
RD GRAND PRIX	348
R TYPE	339
RUNNING BATTLE	339
SAGAIA	339
SENNA SUPER MONACO 2	385
SHADOW DANCER	339
SHADOW OF THE BEAST	399
SHINOBI	339
SONIC THE HEDGEHOG	385
SONIC 2	385
SPEEDBALL	315
STRIDER	385
SUPER KICK OFF	339
TERMINATOR	385
WIMBLEDON	339
WONDERBOY 3	385
XENON 2	339

JOYSTICKS

JOYSTICK MULTISYSTEM

QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	149
QUICKJOY TOPSTAR	295
QUICKJOY SEGA FIGHTER	169
QUICKJOY MEGASTAR	359
QUICKJOY SUPERSTAR	179
Quickshot PYTHON 1	119
Quickshot MAVERICK 1	169
Quickshot INTRUDER 1	369
Quickshot AVIATOR 1	449
Quickshot FLIGHTGRIP 1	119
PRO 2	120
Competition PRO Megadrive	169

JOYSTICK NINTENDO

Quickshot PYTHON 2	129
Quickshot MAVERICK 2	169
Quickshot INTRUDER 2	369
Quickshot AVIATOR 2	449
Quickshot FLIGHTgrip2	119
Quickjoy NI-5	169
Competition PRO SNES	169

SUPER FAMICON+SNES

	Jeu/unes	Jeu/unes
ADAPTATEUR UNIVERSEL	159	159
AX LAY		429
ACTARER	455	429
BASEBALL		429
B LAMPER BASKETBALL	525	429
BLUES BROTHERS		495
CASTELVANIA IV	495	429
CHESSMASTER	465	429
D FORCE	495	429
DARIUS TWIN	435	429
DRAKKEN	495	429
E A HOCKEY	495	429
EARTH DEFENSE FORCE	495	429
F ZERO	495	429
F1 GRAND PRIX	495	429
FINAL FANTAZY II	569	429
FINAL FIGHT	495	429
FOREMAN KO		429
GHOULS & GHOSTS	465	429
GRADIUS 3	495	429
HOLE IN HOLE	495	429
HOME ALONE	495	429
HOOK	495	429
HYPER ZONE	495	429
JACK NICKLAUS	495	429
JOE ET MAC	495	429
KINO OF MONSTERS		429
LAGOON	455	429
LEMMINGS	495	429
MAGIC SWORD		429
MARIO PAINT		429
PAPERBOY II	455	429
PILOT WINGS	495	429
PLAY ACTION FOOTBALL		429
POPULUS	495	429
RACE DRIVIN		429
ROBOCOP 3		429
ROCKETTER	455	429
SIM CITY	495	429
SPANKY'S QUEST		429
STREET FIGHTER 2	555	495
F1 ROC		429
SUPER ADV ISLAND	495	429
SUPER ALESTE	495	429
SUPER BASES LOADED	495	429
SUPER OFF ROAD	495	429
SUPER R TYPE	495	429
SUPERSCOPE + 6 JEUX		595
SUPER SOCCER CHAMP	495	429
SUPER TENNIS	495	429
THE ADDAMS FAMILY	495	429
TOP GEAR	495	429
T.M.N.T IV (TORTUES IV)	495	429
ULTRA MAN	495	429
UN SQUADRON	455	429
W.W.F	495	429

NES (USA)

ENFIN LES *CARTOUCHES AMERICAINES* SUR VOTRE CONSOLE **NES** GRACE A L'ADAPTATEUR **GAMEKEY 245 F**
PROMO **CASTELVANIA 3 + GAMEKEY 595 F**

ADDAMS FAMILY	495
BATMAN	395
BILL & TED ADV	345
BIRTHDAY BLOWOUT	395
CAPTAIN SKYHAWK	345
CHIP N DALE	465
DOUBLE DRAGON 2	385
DRAGONLAIR	395
DUCK TALES	365
F15 CITY FIGHTER	265
FESTER QUEST	255
GI JOE	455
GAUNTLET 2	365
GOLD METAL CHALLENGE	395
GUN NAC	395
IRON SWORD	395
ISOLATED WARRIOR	345
JACKY CHAN	395
KICK MASTER	395
KICK OFF	485
LITTLE NEMO	365
MAC KID	495
MEGAMAN 3	455
MIKE TYSON II	395
MISSION IMPOSSIBLE	345
MONSTER TRUCK BALL	395
NARC	255
QUANTUM FIGHTER	295
RESCUE EMBASSY	295
ROBIN HOOD	495
ROCKING KATS	339
ROLLER GAMES	395
SOLAR JETMAN	245
SOLSTICE	245
STAR TREK	495
STRIDER	395
SUPER C	395
SUPER MARIO 3	465
SWORDS AND SERPENTS	345
TALES SPIN	495
TOKI	395
TOP GUN SECOND MIS	365
TOTALL RECALL	395
UNTOUCHABLES	345

GAMEGEAR + SONIC .....1050 FRS
GAMEBOY + TETRIS .....650 FRS
ADAPT. GAMEGEAR/MASTER .....99 FRS

ADAPTATEUR UNIVERSEL .....159 FRS
(PERMET D'ADAPTER TOUS LES JEUX **SNES/SFC/ SUPERNINTENDO** SUR TOUTE LES CONSOLES 16 BIT NINTENDO «US, JAPON, FRANCE, GB ETC .»

SOLARBOY.....399 FRS

L'ACCESSOIRE N°1 POUR GAMEBOY.

ADAPTATEUR SOLAIRE POUR GAMEBOY, 10 À 12 HEURES D'AUTONOMIE DE MARCHE, RECHARGEABLE À PARTIR DE N'IMPORTE QUELLE SOURCE DE LUMIERE, PLUS BESOIN DE PILES.

QUE D'ÉCONOMIES!!!

ACTION REPLAY PRO

PLUS FORT QUE TOUT
AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO!
DEVENEZ INVINCIBLE !!

- IMAGINEZ DES VIES INFINIES
- DE L'ENERGIE INEPUISABLE
- DES MUNITIONS A VOLONTE
UTILISATION TRES SIMPLE
- ENTREZ LE CODE DU JEU ET JOUEZ A DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS, JUSQU'A LA DESTRUCTION TOTALE!.

Pour MEGADRIVE / GENESIS ou SNES / SFC / SUPER NINTENDO **499 F**

GAMEBOY **349 F**

Sert aussi d'adaptateur universel pour toutes les cartouches de jeu

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS* a retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange Immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT 30	
		TOTAL	

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F 18-09
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue
date d'expiration

NOM PRENOM
N ET RUE
VILLE CODE POSTAL
FAX 93.97 07 00 SIGNATURE OBLIGATOIRE

PORT LOGICIEL JEUX	25 F
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	35 F
ORDINATEUR	100 F
DOM TOM + ETRANGER +	85 F

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS = précisez votre ordinateur ❑ DISC ❑ K7 ❑ = Votre N Client

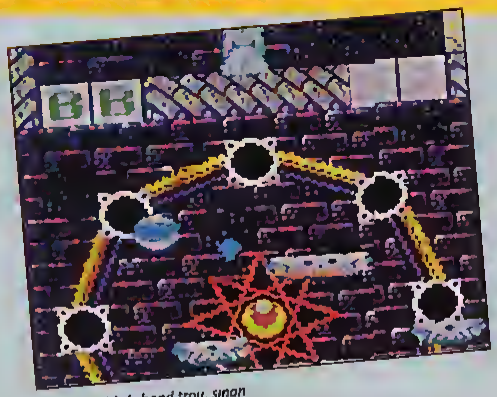
BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

Devilish

Mes armes sont deux raquettes et une balle ; mes ennemis sont des démons ; les murs font ricochet ; les barrières sont indestructibles et y a même des danseurs qui swinguent. Assez, n'en jetez plus : Devilish est un casse-briques.

Oui mais pas n'importe lequel, et surtout pas banal ! Devilish me fait penser à une fête foraine. Varié, coloré, speed, original, le jeu allie le casse-briques et l'aventure. Il ne s'agit pas seulement de détruire moult édifices dans différentes salles, non : là, vous devez traverser des niveaux en dirigeant votre balle. Châteaux, prairies verdoyantes, cascades, glace : chacun des 8 niveaux du jeu offre un paysage et des pièges particuliers dans lesquels votre balle se perd. Mais vous avez un avantage : en effet, deux raquettes sont à votre disposition et vous pouvez les positionner de différentes façons face à la balle de puissance. Horizontalement pour les grands couloirs et les attaques de front, en L pour les tournants ou pour rattraper les ricochets vengeurs...

« La petite balle dans la prairie »



Il faut choisir le bond trou, sinon

VISEZ JOHN TRAVOLTA

Un temps donné est imparti pour traverser les niveaux. Selon l'option de difficulté choisie, celui-ci est plus ou moins court. Par ailleurs, vous pouvez jouer en challenge sur 6 niveaux pour battre des records de timing. Au fur et à mesure des parties, on apprend les bons chemins, comme par exemple les chenilles de téléportation qui font gagner un temps fou, mais rater des trésors. Car bon nombre de coffres vous attendent et dissimulent des 1Up, du temps en rabe, des balles de feu qui traversent tous les obstacles du premier coup. Des options, quoi ! Il existe aussi une possibilité d'augmenter la vitesse de vos raquettes jusqu'à la force « Mach 3 » : on gagne du temps et donc des points, mais la crise cardiaque n'est pas loin... Quant aux danseurs, ne les loupez pas car ils donnent des 1Up à tous les coups. C'est comme pour le « flipper » qui rapporte un max si vous visez bien. Alors, Devilish est-il un bon jeu ? Je réponds sans hésiter oui, car l'animation et les graphismes sont génianx ; et puis, traverser des niveaux d'aventure comme but de casse-briques est assez original. Mais, il y a un mais, le jeu est très facile. La preuve, votre servante (c'est une expression !), qui raterait un éléphant dans un trou de souris, a fini tous les niveaux du Easy au Hard... et ça c'est une preuve de facilité ! Et c'est pas Crevette qui me contradira... ■

Miss VTM

Un classique dans les casse briques

80%

EN RESUME

DEVILISH

- Console : GAME G.
- Genre : casse-briques
- Graphisme : 85 %
- Animation : 80 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 45 %
- Player Fun : 80 %

AERIAL ASSAULT

ou cet étrange vaisseau spatial, vous n aurez pas de problèmes pour passer,

Un shoot'em up sur Game Gear !

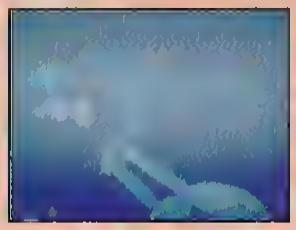
Enfin un vide comblé. Quoique...

Aerial Assault est un jeu de tir tout bête. Vous êtes dans votre vaisseau, vous avancez, vous tirez, et vous essayez de ne pas vous faire toucher. On n'a pas encore trouvé plus simple, ni plus efficace.

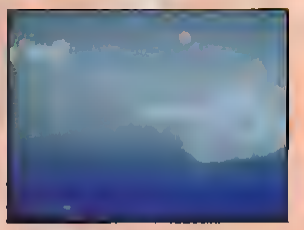
ET VOGUE LA GALÈRE

Le premier endroit dans lequel vous évoluez a pour décor la mer. Là, vous devrez vous méfier, bien évidemment, des avions ennemis qui viendront fatalement vous harceler, mais aussi des bateaux qui vous tirent dessus. Récupérez les options qui s'offriront de temps en temps à vous pour augmenter votre puissance de tir ou vous octroyer une protection. Arrivé à la fin de ce niveau, vous devrez affronter un sous-marin (apparemment volant) qui ne devrait pas vous poser de gros problèmes si vous avez ramassé un nombre suffisant d'options lors de votre survol de la grande bleue. Le submersible éliminé, on continue notre petite visite des lieux. Les niveaux suivants vous voient évoluer dans le ciel, au-dessus de nuages d'un rouge carmin que viennent zébrer de lumineux éclairs ; dans des cavernes où il faudra vous méfier autant des ennemis que du relief accidenté de celles-ci ; et enfin dans l'espace, les étoiles et les planètes vous servant de toile de fond. Les boss que vous aurez à affronter dans chacun de ces lieux sont respectivement un énorme avion, un vaisseau bizarroïde, et un gros alien monstrueux. Donc, si vous avez bien suivi, ce jeu ne comporte que 4 niveaux.

Que ce soit cet immense avion



Dans l espace Voyez la puissance de tir du vaisseau Avec ça, vous vous baladez,



L ultime boss Pas beau hein ?

DIFFICULTE 18 %

Et c'est bien là que se trouve le problème : au niveau de la difficulté. Vous savez en combien de temps je l'ai terminé, ce jeu ? En une petite demi-heure, et ce, à ma deuxième partie. Combien j'avais dit ? Difficulté 18 % ? Ouais bah, je vais mettre 08 %, ce sera encore plus vrai. C'est dommage, Aérial Assault bénéficiait d'une réalisation correcte mais bon, là, c'est loin d'être suffisant. Il n'y a même pas une page d'options où l'on pourrait modifier le niveau de difficulté. Ah ! et en plus, il y a des Continues La totale. Que voulez-vous, les gens qui ont programmé ce jeu ont voulu ménager leurs joueurs et voilà le résultat. Allez, la prochaine fois soyez moins tendre. Qui aime bien châtie bien, à ce qu'on dit. ■

Chris, masochiste

39%

EN RESUME

AERIAL ASSAULT

- Console : GAME G.
- Genre : shoot ' em up
- Graphisme : 77 %
- Animation : 75 %
- Son : 73 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 08 %
- Durée de vie : 10 %
- Player Fun · 40 %

Dans le genre « casse-tête », voilà un jeu idéal pour une console portable.

Marble Madness, ça vous dit quelque chose ? Ce jeu, où l'on doit diriger une boule dans des décors au relief accidenté et aux pièges vicieux, a déjà tourmenté un nombre important de personnes à travers la planète. Enfin moi je dis ça... c'est juste pour vous avertir, quoi.

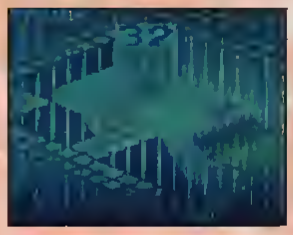
NOMADE ROTONDITÉ

Le héros de l'histoire, c'est une boule. Vous devez conduire celle-ci sur un parcours semé d'embûches, dans un temps limité. Attention, le temps est l'élément primordial du jeu. Vous n'effectuez pas le parcours dans les limites du temps qui vous est imparti et vous recommencez au tout début. C'est sans concession. Les embûches qui vous attendent sont de deux natures différentes : ce peut être le décor, en particulier les aires de jeu restreintes desquelles il est facile de tomber, qui entravent votre progression ; ou encore des êtres, des choses, plus ou moins identifiables, comme des boules adverses qui vous bousculent, ou des espèces de limaces vertes qui vous avalent. Monde cruel. .

D heteroclites engins vous servent de moyens de transport.

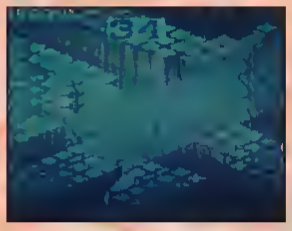
DEXTÉRITÉ INDISPENSABLE

Marble Madness est capable de vous rendre vraiment fou. En effet, les parcours sont parfois vraiment délirants. Les pentes



Passage delicat sur le « green ».

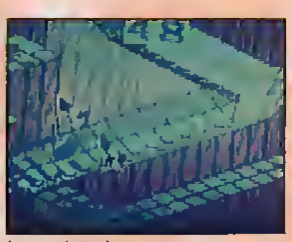
entraînent souvent votre boule vers une désintégration certaine, mais il faut toujours être maître des événements et convenablement doser la vitesse de votre boule : sinon c'est l'affolement et après une course frénétique dans tous les sens, votre précieuse sphère ira finalement se perdre dans les limbes. Détail amusant, selon la hauteur de laquelle



Hoalo ! Vous vous trouvez sur un terrain pour le moins glissant

tombe notre sphérique objet il se brise, ou semble comme étourdi et devient incontrôlable pendant quelques instants. Pour conclure, on peut dire que Marble Madness

Cette boule noire qui vous ressemble en tout point ne vous veux pas que du bien



L arrivee salvatrice !

en ravira plus d'un. Les graphismes sont simples mais efficaces, et l'animation est extrêmement importante pour ce genre de jeu, de très bonne qualité. De plus, et bizarrement, car je pensais que ce ne serait pas le cas, la boule se dirige bien avec la croix de direction, d'où une bonne jouabilité. Ajoutez à cela un tableau **d'options** qui vous permet, entre autres, de définir le niveau de difficulté et vous aurez compris que nous nous trouvons là devant une réalisation de qualité. Il y a juste la durée de vie qui me semble, elle, devoir être plutôt courte. A vous de voir. ■

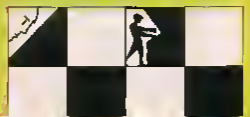
Chris, roule sa bille

75%

EN RESUME

MARBLE MADNESS

- Console : GAME G.
- Genre : spécial
- Graphisme : 80 %
- Animation : 85 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 87 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 55 %
- Player Fun : 70 %



ESPACE 3

Quartz

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71

V.P.C.
rue de la voyette

LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

GAME BOY
PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADDAMS FAMILLY	239,00	MEGAMAN	239 00
ADVENTURE ISLAND	239 00	METROID 2	239 00
ALL STAR CHALLENGE 2	239 00	MICKEY DANGEROUS C	239 00
ALL STAR CHALLENGE	239 00	MICKEY MOUSE 2	239 00
ALLEWAY	195 00	MISSIL COMMAND	239 00
ALTERED SPACE	239 00	MOTOCROSS	195 00
BASEBALL	140,00	NAIL N SCALE	239 00
BATMAN	195 00	NAVY SEALS	239 00
BATMAN RETURN	239 00	NEMESIS 2	239 00
BATTLE TOADS	239 00	NFL FOOTBALL	239 00
BEETLE JUICE	239 00	NINJA GAIDEN	259 00
BLADES OF STEEL	259 00	NINJA TURTLE 2	239 00
BLUES BROTHERS	239 00	NINJA TURTLE	239 00
BUGS BUNNY 2	239,00	PACMAN	195 00
CASTLEVANIA 2	239,00	PIPE DREAM	140,00
CHASE HQ	195 00	PIT FIGHTER	239 00
DAE DAJAN OPUS	140,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239 00
DAYS OF THUNDER	239,00	PRINCE OF PERSIA	239 00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	PUNISHER	239,00
DOUBLE DRIBLE	239,00	R TYPE	239 00
DR MARIO	195 00	RADAR MISSION	195 00
DUCK TALES	259 00	RESCUE OF PRINCESS	195 00
F1 RACE	195,00	ROBOCOP II	239 00
F1 SPIRIT	195 00	ROGER RABBIT	239 00
FACEBALL 2000	259 00	SIMPSONS	259 00
FASTEST LAP	239 00	SOCCER	195 00
FERRARI GP	239 00	SPIDERMAN	195 00
FIGHTING SIMULATOR	239 00	STAR TREK	239,00
FINAL FANTASY ADV	259 00	SUPER RC PRO AM	195 00
FINAL FANTASY LEG 2	259 00	SUPERMARIOLAND	195 00
FINAL FANTASY LEG	259 00	TENNIS	195 00
GRADIUS	239 00	TERMINATOR II	259,00
GREMLINS 2	220,00	THE FLASH	259,00
HAL WRESTLING	195 00	TINY TOON	239,00
HOOK	239,00	TRADUCTEUR FRENCH ENGLISH	299 00
HUDSON HAWK	239,00	TURN N BURN	239 00
IN YOUR FACE	239,00	WAVE RACE	239 00
JACK NICKLAUS	239 00	WORLD CIRCUIT	239 00
KUNG FU MASTER	195 00	WORLD CUP SOCCER	239 00
MARBLE MADNESS	239 00	WORLD ICE HOCKEY	239 00
MEGAMAN 2	239,00	YOSHI	239,00

MEGADRIVE JAPONAISE
MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 1 090 F
CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ART ALIVE	255 00	IMMORTAL	425,00
AYRTON SENNA GP	465 00	J MADDEN 92	395,00
BEAST WARRIORS	345 00	J MONTANA 2	265 00
CARMEN SANDIEGO	449 00	JAMES POND	345,00
CHUCK ROCK	449 00	LAKERS VS CELTIC	449,00
CRUDE BUSTER	449 00	MARBLE MADNESS	425 00
DARIUS 2	345 00	MARIO LEMIEUX HOCKEY	345 00
DARK CASTLE	355,00	MARVEL LAND	295 00
DAVID ROBINSON BASKET BALL	425,00	MEGAPANEL	235 00
DECAP ATTACK	290 00	MICKEY CASTLE	299 00
DESERT STRIKE	395 00	MOONWALKER	290 00
DHANA	345 00	PGA TOUR GOLF	449 00
DRAGON EYES III	449 00	PIT FIGHTER	385 00
EA ICE HOCKEY	395,00	POPULOUS	255,00
EL VIENTO	400 00	ROAD RASH	365,00
F1 CIRCUS	285,00	SIMPSONS KRUSTYS FUN HOUSE	395 00
F1 GRAND PRIX 60 Hz	295 00	SPLATTER HOUSE II	449,00
F22 INTERCEPTOR	425 00	SUPER VOLLEY BALL	299,00
FAIRY TALE ADVENTURE	345 00	TAZMANIA	425 00
FANTASIA	255,00	TERMINATOR	465 00
FATAL REWIND	345,00	THUNDER FORCE IV (60HZ)	449,00
FERRARI GP	449 00	THUNDER PRO WRESTLING	269 00
GALAXY FORCE 2 50 Hz	190,00	TOE JAM & EARL	355 00
GHOULS N GHOSTS	345 00	TOKI	425 00
GLEY LANCER	449 00	TURBO OUT RUN	485,00
SUPER MONACO GP	255,00	WORLD CUP SOCCER	250,00

MEGA PROMO !

ALICIA DRAGON	365,00	KID CHAMELEON	365,00
ARROW FLASH	190,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
BAD O MEN	190,00	OLYMPIC GOLD	345,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	359,00	PHELIOS	190,00
BLOCK OUT	190,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
CRACK DOWN	190,00	ROBOCOD	345,00
DICK TRACY	190,00	SAINT SWORD	190,00
GOLDEN AXE 2	235,00	SONIC	249,00
GYNOUG	190,00	STEEL EMPIRE	190,00
HELL FIRE	190,00	SWORD OF SWODAN	190,00
JEWEL MASTER	190,00	WAM WAM WORLD	190,00
JORDAN VS BIRD	345,00	WONDERBOY 3	190,00
		XDR	190,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES 99 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE 49 F - AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES GRATUIT

GENIAL!!! ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

GAME GENIE POUR NES : 590 F
GAME GENIE POUR MEGADRIVE : TEL

MEGA CD
MEGA CD + SOL FEACE 2 490 F

AFTER BURNER III	499,00
DETONATOR	449,00
ERNEST EVANS	329,00
HEAVY NOVA	369,00
PRINCE OF PERSIA	499 00
SOL FEACE	369,00
WONDER DOG	495,00

SUPER NES USA
SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette 1090 F
SUPER NES USA + Prise péritel + 2 manettes + Mario 4 1490 F
SUPERSCOPE/6 JEUX 599 F

ACTRAISER	549 00
ADDAMS FAMILY	495 00
ADVENTURE ISLAND	499 00
ARCANA	549,00
CASTLEVANIA 4	495 00
CHESSMASTER	549 00
CONTRA III	495 00
F ZERO	449 00
FINAL FANTASY 2	549 00
FINAL FIGHT	495 00
HOME ALONE	495 00
JACK NICKLAUS	480 00
JOE & MAC	495 00
LAGOON	549,00
LEMMINGS	495,00
MAGIC SWORD	TEL
NBA BASKET BALL	TEL
PILOT WINGS	449 00
PIT FIGHTER	469 00
R P M RACING	469 00
RAIDEN	590 00
SMALL BALL	469,00
RIVAL TURF (RUSHING BEAT)	459,00
DRAKKEN	469 00
ROBOCOP 3	590 00
ROMANCE OF 3 KINGDOM	590 00
SIM CITY	459 00
SIMPSONS KRUSTYS FUN HOUSE	490 00
SPANKING QUEST	549 00
SPIDERMAN	TEL
SUPER BATTLE TANK	450 00
SUPER OFF ROAD	489 00
SUPER R TYPE	439 00
SUPER TENNIS	449,00
SUPER WRESTLEMANIA	456 00
SUPPER SOCCER CHAMPION	495 00
TOP GEAR	469 00
TRUE GOLF CLASSIC	495 00
TURTLES IV	TEL
ULTRA MAN	456 00
WORLD LEAGUE SOCCER	495 00

SUPER PROMO !

BILL LAMBEER'S BASKETBALL	299,00
GHOULS AND GHOSTS	495,00
GRADIUS 3	399,00
POPULOUS	399,00
STREET FIGHTER II	645,00
ZELDA 3	495,00

SUPER FAMICOM
SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL 1 390 F
CARTOUCHE AU CHOIX 1 790 F
(d'une valeur maximale de 390 F)

ADVENTURE ISLAND	490 00
BATTLE BLAZE	540 00
CONTRA SPIRIT	549,00
DINA WARS	549,00
DIRTY CHALLENGER	590,00
FINAL FIGHT GUY	590,00
GOEMON	549 00
GOLDEN FITHTER	590,00
GRADIUS III	439 00
HAT TRICK HERO	549 00
HOOK	590 00
KING OF MONSTER	590,00
MARIO PAINT + SOURIS	790,00
METAL JACK	590,00
OTHELLO	490 00
PARODIUS	590 00
PHANLANX	590,00
PRINCE OF PERSIA	549 00
RAMNA 1/2	590,00
RETURN OF DOUBLE DRAGON	TEL
ROCKETTER	439 00
RPM RACING	439,00
SUPER BOWLING	549 00
SUPER CUP SOCCER	490 00
SUPER E D F	490 00
SUPER F1 CIRCUS	590 00
SUPER FORMATION SOCCER	590,00
SUPER MARIO KART	TEL
THUNDER SPIRIT	490,00
TURTLES IV	590 00

FABULEUSES PROMO !

CASTLEVANIA	359,00
LEMMINGS	399,00
POPULOUS	299,00
RUSHING BEAT	399,00
SOUL BLADER	299,00
STG	399,00
STREET FIGHTER II	645 00
SUPER R TYPE	369,00
SUPER VALIS	399 00
SUPER WRESTLMAMA	399,00
TOP RACER	399,00

ADAPTATEUR SUR NES/SUPER FAMICOM 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM 100 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES GRATUIT

GAME GEAR
GAME GEAR + SONIC 1 090 F
GAME GEAR + LOUPE + DONALD DUCK 1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

NOMBREUX TITRES EN STOCK : NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM 99 F

Bon de commande a envoyer a ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyelle - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN Tel 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire
☐ Contre remboursement +35 F

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

Nom Prenom
Adresse
Code Postal VILLE
AGE Téléphone

Je joue sur
SUPER NINTENDO ☐ SUPER FAMICOM ☐ MEGA CD ☐
SUPER NES ☐ NES ☐ GAME BOY ☐
MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ carte bleue Numero
Date de validité
Signature

C+12

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables sauf erreur d'impression - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

Ou comment massacrer une légende sur une console portable couleur !

Batman, c'est pas n'importe qui ! Et je peux d'autant plus vous en parler, que j'en suis un fan de la première heure. Et même si les deux films de Tim Burton lui ont collé une image un peu trop grand public, il ne faut pas oublier qu'il est, avant tout, l'un des héros les plus noirs (et pas seulement par sa couleur !) de l'histoire des comics américains. Violent, presque aussi psychopathe que les détraqués démagos qu'il poursuit à longueur de nuit, Batman restera dans l'histoire comme une œuvre magistrale mise en scène par de nombreuses pointures de la bande dessinée et du cinéma.

I'M ENCORE BATMAN

Comme le nom l'indique, c'est bien du deuxième film de Batman (qui est sorti au mois de juillet dans les salles françaises) que nous allons causer. Atari est le premier d'une longue liste d'éditeurs à sortir sa propre adaptation sur, on s'en serait douté, sa propre machine : la Lynx ! C'est d'autant plus important, que la position de la Lynx sur le marché n'est pas des plus agréables, et que le constructeur californien espère bien booster ses chiffres de vente, à l'aide d'un titre porteur comme celui-là. Hélas !

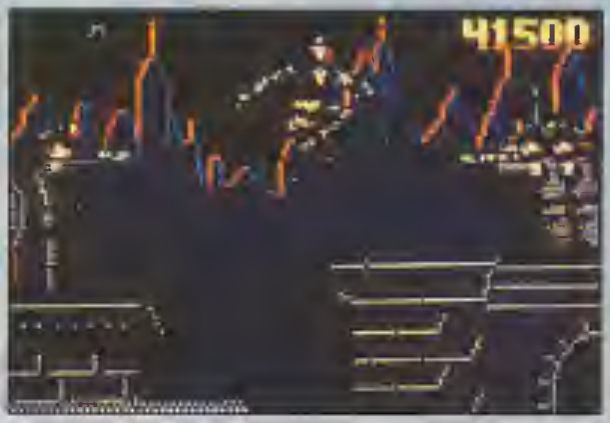
TAIS-TOI ET FRAPPE !

The Returns se présente sous la forme d'un beat'em up classique. Au premier regard, les graphismes alléchants semblent augurer de quelque chose de bien. Ce n'est que lorsque l'on commence à jouer, que les choses se gâtent ! Tout d'abord, les commandes sont assez rigides. De plus, elles ne permettent que deux malheureuses actions : frapper et sauter. A partir de là, on avance tel un zombie moyen, en distribuant des baffes, ou en sautant pour éviter les bombes que lancent les hommes de main du Penguin. La jouabilité n'est vraiment pas très bonne, du coup les corps à corps sont imprécis et peu esthétiques. Pour faciliter la tâche, on trouvera néanmoins des options qui vous rajoutent de la vie ou qui vous offrent des « batarangs » en nombre limité. Le tout devient rapidement brouillon, l'action est peu intéressante et les boss de fin de niveau sont trop bizarres pour être motivants. Bref, on s'ennuie aux commandes de ce jeu, et la seule consolation c'est d'admirer les graphismes, uniques éléments corrects que l'on y trouve. ■

Crevette, the batboy

La Batmobile est toujours aussi classe !

Les gros lards jettent des bombes



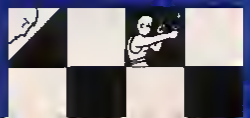
Batman n'est plus l'ami de la police... Pour un temps

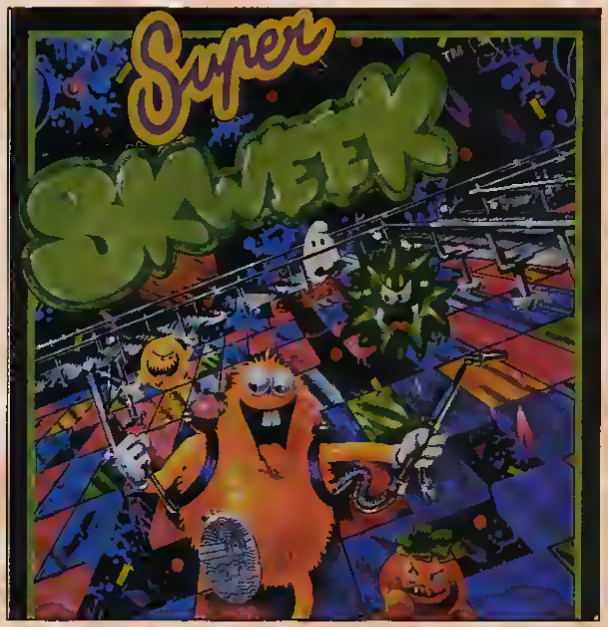
55%

EN RESUME

BATMAN, THE RETURNS

- Console : LYNX
- Genre : combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 88 %
- Son : 47 %
- Jouabilité : 58 %
- Difficulté : 69 %
- Durée de vie : 40 %
- Player Fun : 49 %





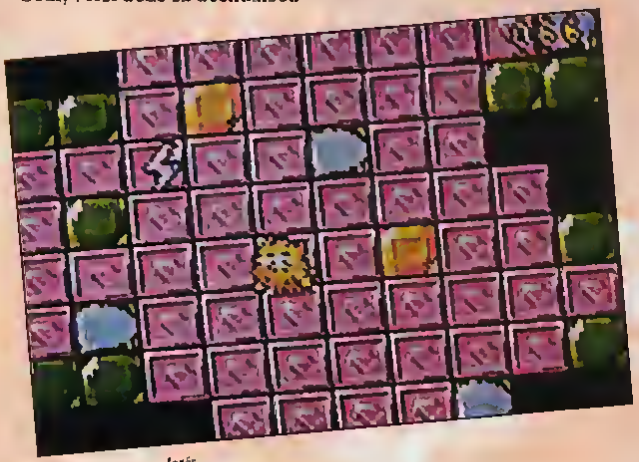
Le nombre de niveaux différents est inimaginable

Bonne nouvelle : les grands noms du jeu vidéo commencent enfin à goûter aux charmes de la Lynx. Quand c'est Skweek qui s'y colle, qui s'en plaindrait ?

Skweek, c'est une *success story* à la française. Né un beau jour de 1990, sur micro-ordinateur, ce jeu hyper accrocheur, n'a cessé de connaître les feux de la rampe, et chaque nouvelle année a vu une nouvelle conversion au moins de ce hit inusable. Après les micros, la NEC et la Game Gear, voici donc sa déclinaison sur la portable occidentale. Le record de Paperboy serait-il en péril ?

LES VOIES DU SUCCÈS SONT PÉNÉTRABLES

Le héros de ce jeu n'est autre qu' une boule de couleur, pleine de poils, et décidée à peindre toutes les cases de plates-formes suspendues dans les airs. La tâche est bien évidemment compliquée par une foule d'ennemis, que l'adorable Skweek peut repousser avec des flèches ou des armes ramassées en chemin. Un principe basique, dont le maniement s'apprend en deux minutes, mais qui se révèle hyper prenant. Tout l'intérêt de Skweek provient en effet de la variété de son action. A mesure que l'on passe de tableau en tableau, les parcours, les adversaires, les pièges changent constamment et les lieux fourmillent de bonus en tout genre. Impossible de s'ennuyer deux minutes ! Autre aspect qui a contribué à faire passer des tonnes de nuits blanches aux « Skweek addicts », une ambiance délirante : les protagonistes sont adorables et il est vraiment difficile de résister. D'autant qu'un système de codes permet de reprendre au dernier tableau arrivé, sans avoir à se fader les niveaux déjà explorés.



Des tableaux tres colorés.

LA PETITE TUE LES GRANOES

Cette version ne s'appelle pas Super Skweek pour rien. Car cette déclinaison Lynx est de loin la meilleure version de ce hit, écrasant même la cartouche NEC. La jouabilité est parfaite, les graphismes ont encore été améliorés et, surtout, surtout, vous aurez droit à une présentation hallucinante exploitant toutes les possibilités du zoom « hard » de la Lynx. Des effets à faire verdir une Super Nintendo sur un écran de portable, quelle classe ! Une superbe adaptation d'un jeu géant, comment résister ? Avec Toki, voici tout simplement le meilleur jeu Lynx de cette année 1992. Indispensable. ■

Iggy Skiiiiiiikkkkkkk

92%

EN RESUME

SUPER SKWEEK

- Console : LYNX
- Genre : labyrinthes
- Graphisme : 89 %
- Animation : 94 %
- Son : 76 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 92 %
- Player Fun : 96 %

Dans la série « on prend les mêmes et on recommence » Hudson fait très fort. Je me demande d'ailleurs si on a déjà fait mieux. Faudra que je me renseigne...

Tout d'abord, laissez-moi vous faire part d'une partie du contenu de la notice :
– Vous avez brillamment réussi votre première mission dans Gunhed.
– Vous êtes reparti à l'assaut dans Super Star Soldier.
– Vous avez souffert dans Final Soldier.
– Désormais, vous allez accomplir la mission de votre vie grâce au Soldier Blade.

Ils nous prennent vraiment pour des blaireaux...

Des graphismes pauvres

CHRONIQUE D'UNE SAGA DÉCHUE

Pourtant, tout avait formidablement commencé. Si la console NEC a la réputation d'être LA console des shoot' em up, nul doute que Gunhed, puis Super Star Soldier, ont grandement compté. Ces deux magnifiques jeux sont, en effet, d'une très très grande qualité. Les briseurs d'aliens étaient comblés. Puis vint Final Soldier. Tout de suite, on remarqua la baisse de niveau de qualité. Bon, ce n'était pas une catastrophe : mais comparé à ses deux illustres prédécesseurs, il faisait pâle figure. On se dit alors que la saga se terminait de façon un peu décevante (dans Final Soldier il y a Final, la fin, quoi). Et on aurait dû en rester là. Mais non. Il a fallu qu'ils recommencent. Et à la vue de la réalisation de Soldier Blade, on ne peut pas leur pardonner. Plus de boss énormes et originaux, plus de musique entraînante, plus d'action qui vous colle les doigts à votre paddle et les yeux sur votre écran...

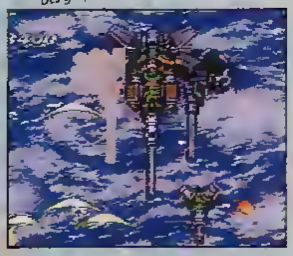
RHAAAAA !!! SOYONS SANS PITIÉ

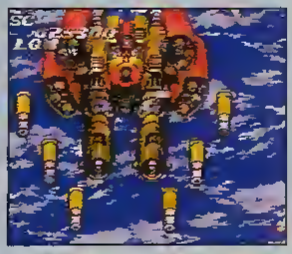
Le spectateur novice qui verrait Final Soldier pourrait trouver ce shoot'em up réussi. Ça va vite, les décors sont parfois assez réussis... Bon, ça pourrait lui plaire. Il faudrait vraiment qu'il n'y connaisse rien, mais bon, ça pourrait.

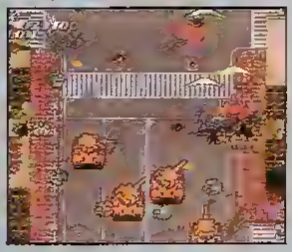
Vous, vous saurez. Vous saurez, en voyant ce jeu, que c'est de la repompe totale, qu'aucun effort n'a été fait, que si ce jeu est sorti c'est uniquement pour gratter de pauvres ignorants de quelques – unes de leurs tunes. Bouh, c'est pas beau ça. Sans ces malheureux antécédents, Soldier Blade aurait pu récolter une note honorable, mais là non, j'ai vraiment trop les boules. Allez hop ! 40 %. Et c'est bien payé. ■

Chris, a l'art de se faire des amis

Des graphismes tres pauvres


Que ce soit ce boss ci


au bien celui la, il y a une constante ils n ont aucune personnalite ils sont banals


Toujours rien de transcendant

40%

EN RESUME

SOLDIER BLADE

- Console : CORE G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 70 %
- Animation : 75 %
- Son · 70 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 38 %
- Player Fun : 33 %

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

PARIS

MICROMANIA 70 CHPS-ÉLYSÉES — Ouvert jusqu'au 12 septembre
M° George V – RER Ch. de Gaulle-Étoile
✆ 45 62 76 16
UN ESPACE DÉMENTIEL 100% JEUX-CONSOLES

MICROMANIA FORUM DES NALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niv.-2 – Métro et RER Les Halles ✆ 45 08 15 78
NOUVEAU : ESPACE SUPER NINTENDO

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES — Ouvert même le dimanche !!
Galerie des Champs (Galerie Basse) – 84, av. des Champs-Élysées
RER Ch. De Gaulle-Étoile/M° George V ✆ 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre C^ial Rosny 2 ✆ 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre C^ial Vélizy 2 ✆ 34 65 32 91

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre C^ial des 4 Temps – Niv.2 – Rotonde des Miroirs
RER La Défense ✆ 47 73 53 23

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre C^ial Les 3 Moulins – Pont de Billancourt
Issy-les-Moulineaux ✆ 45 29 09 90

SOLARBOY
ÉCOLOGIQUE ÉCONOMIQUE
349F
Faites le plein de votre Gameboy à l'énergie Solaire

ADAPTATEUR SUPER-NINTENDO
Seulement 99F
UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR VOTRE CONSOLE FRANÇAISE.
DES DIZAINES DE TITRES DISPONIBLES !

NICE

MICROMANIA NICE
Centre C^ial Nice-Étoile
Niveau -1
06000 ✆ 93 62 01 14

LYON

MICROMANIA LYON
Centre C^ial Lyon-La-Part-Dieu
Niveau 1. Face sortie Metro
69000 ✆ 78 60 78 82

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

MEGADRIVE
- Aliens 3 (Arcade)
- European Soccer (Foot.)
- Captain America (Action)
- Terminator (Action)
- Team USA Basket (Sim.)

SUPER NINTENDO
- Ninja Turtles IV (Arcade)
- Bulls vs Blazers (Basketball)
- Prince of Persia (Plateforme)
- Spiderman & X Men (Action)
- Robocop 3 (Action)

GAMEBOY
- Tom and Jerry (Plateforme)
- Joe and Mac (Plateforme)
- Parasol Star (Plateforme)
- Dr Franken (Arcade)

GAMEGEAR
- Batman Returns (Action)
- Terminator (Action)
- Out Run Europa (Auto)
- Wimbledon Tennis (Sim.)

GÉANT MEGADRIVE
+ SONIC
+ 1 MANETTE DE JEUX
995F
VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

DÉMENT !! ADAPTATEUR SECTEUR
SPÉCIAL GAMEGEAR
99F

PROMOS MEGADRIVE

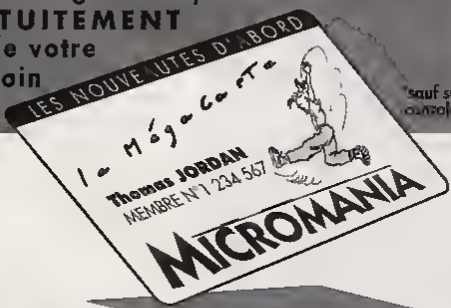
World Cup Italia	~~395F~~	215F
Super Thunderblade	~~395F~~	215F
Alex Kidd	~~325F~~	215F
Mickey Mouse	~~449F~~	399F
Quackshot	~~449F~~	399F
Robocod	~~449F~~	399F
Rolling Thunder 2	~~499F~~	399F
Golden Axe 2	~~449F~~	299F
Mercs	~~475F~~	299F
Moonwalker	~~395F~~	295F
Art Alive	~~325F~~	245F
Rings of Power	~~499F~~	295F
Joe Montana 2	~~395F~~	295F
Buck Rogers	~~499F~~	395F
Immortal	~~449F~~	395F

Chaque dimanche à 10h05 sur FR3
MICROMANIA
vous dévoile tout sur les jeux
dans l'émission
MICRO KID'S

PROMOS GAMEBOY

Soccermania	~~275F~~	199F
Fist of Northstar	~~245F~~	175F
Elevator Action	~~245F~~	145F
Kid Icarus	~~229F~~	175F
F1 Race	~~275F~~	195F

5% DE RÉDUCTION* sur vos achats
avec la Mégacarte qui vous sera offerte GRATUITEMENT lors de votre prochain achat
*sauf sur consoles



IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine

ATTENTION Les nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Pour tout savoir téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA

Commandez par minitel 3615 MICROMANIA

Commandez par téléphone au 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

Suivant sa grande sœur, la Master System hérite elle aussi d'une deuxième version de Super Monaco GP. Déception...

Lorsque Super Monaco GP était sorti sur Megadrive, et qu'il fallut l'adapter sur Master System, les capacités limitées de cette console 8 bits avaient obligé les concepteurs de chez Sega à repenser entièrement la conception du jeu. A la surprise générale, ils avaient obtenu un jeu assez pointu, et pas dénué de charme. Super Monaco GP II suit le même chemin, puisqu'il est effectivement complètement repensé pour la Master. Malheureusement, les acquis du premier épisode n'ont pas été conservés, et l'on découvre un jeu bizarre et peu attirant. Dommage...

PETITE VITESSE ET GRANDE LENTEUR !

Dès que l'on allume Super Monaco GP II, on ne peut manquer de remarquer la similarité avec la version Megadrive. Signature de Senna en guise d'ouverture, photos digitalisées du champion (qui sont d'une qualité assez étonnante pour cette machine), et nous voici à pied d'œuvre. Là s'arrête la ressemblance avec la version 16 bits. Le reste est beaucoup moins séduisant. Bon, certes, on peut choisir entre le championnat du monde, et le free practice (l'entraînement libre), et l'on peut même modifier les réglages de sa voiture avant une course (ce qui est l'un des grands manques de la version Megadrive). Mais cela ne suffit pas à oublier ce que l'on vit une fois que la voiture s'élance. Premier truc bizarre, votre voiture accélère toute seule, vous n'avez plus qu'à passer les vitesses et à tourner le volant. Mais ce n'est pas tout, vous atteignez les 350 km/h en un rien de temps, et une fois que vous y êtes, vous avez l'impression de rouler à 20 km/h. Cela dit, il faut signaler que, malgré tout, l'animation est assez fluide (mais qu'est-ce qu'elle est lente...). De même, la jouabilité n'est pas trop mauvaise, mais votre contribution n'est que trop simpliste (monter ou descendre les vitesses et tourner).

Super Monaco GP II dans toute sa lenteur

Bref, avec trop peu d'options pour la rendre intéressante, une animation trop faible pour donner un véritable effet de vitesse et un challenge trop imprécis pour passionner le joueur, on peut se dire que cela ne vaut vraiment pas la peine d'acheter cette deuxième édition : autant en rester à la première. ■

Crevette, roule cool

Le champion de monde n'a pas du jouer à cette version

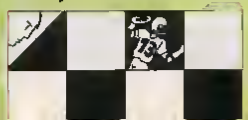
L'un des rares points positifs, on peut régler sa voiture

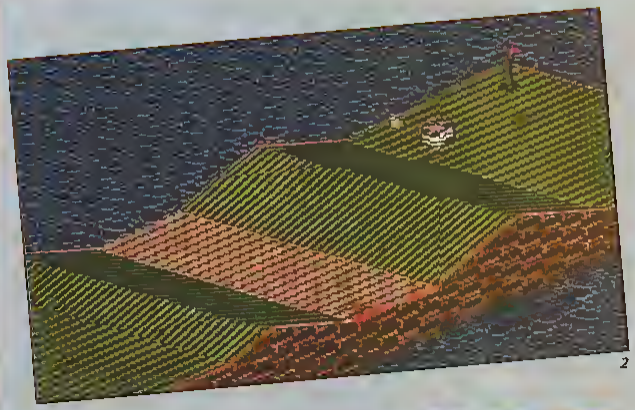
40%

EN RESUME

SUPER MONACO GP II

- Console : MASTER S.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 60 %
- Animation : 40 %
- Son : 47 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 10 %
- Player Fun : 8%



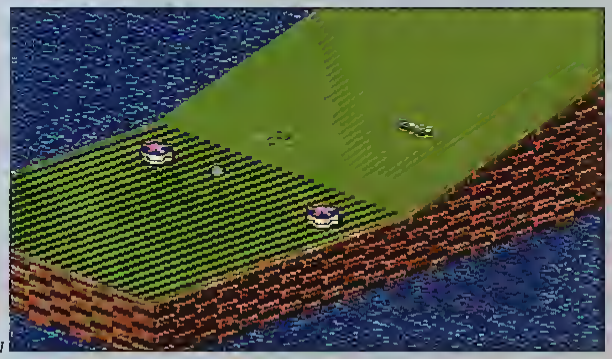


Lassé des grands espaces, des lourds clubs, et des tactiques compliquées ? Alors, faites donc un petit détour du côté du mini-golf, sport nettement plus démocratique qui vous tend les bras sur Master.

Je pense que vous avez tous, au moins une fois, fait une partie de mini-golf : vous savez, ce jeu marrant qui vous demande de guider une balle au milieu de parcours lilliputiens truffés de difficultés et qui font parfois penser à un village de Schtroumpfs. Magie de la console, le tout se déroule cette fois-ci au milieu de petites îles.

SIMPLE PAS SIMPLISTE

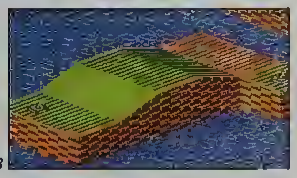
Mine de rien, ce mini-golf ne donne pas dans le simplisme. On peut même dire que le maniement s'avère assez technique. Outre la possibilité de doser la force du coup, on trouve la possibilité de placer la balle sur le green et, surtout, d'obtenir une estimation de sa trajectoire. En fonction de ces renseignements, libre à vous de choisir si vous souhaitez conserver cette position ou opter pour une autre. Le but reste, évidemment, de placer la boule dans le trou situé à l'autre bout du parcours, avec le moins de coups possible. La première difficulté provient du terrain, mais un paquet d'obstacles en tout genre vient également perturber le bon déroulement des opérations : bumpers, barres fixes, barres mouvantes, moulins, ponts mobiles, tunnels, tapis roulants... La plupart doivent être évités mais il est parfois astucieux de pouvoir en utiliser certains pour envoyer la balle à un endroit précis, par rebonds.



REVIENS, J'AI LE MÊME À LA MAISON

S'il est possible de jouer en solitaire, cette cartouche gagne à être pratiquée à deux. Chaque participant joue, en effet, sur le même parcours que son adversaire, ce qui rend possible les coups les plus vaches, (par exemple dévier la balle qu'il a soigneusement positionnée au coup d'avant. Très fun !). Globalement, cette cartouche assure bien : les trajectoires sont réalistes, les difficultés du mini-golf sont présentes, et la réalisation est plus que correcte. Bon d'accord, Putt and Putter n'est pas un gigantesque hit. Néanmoins, ce bon jeu ne manque pas de charme. Une cartouche qui gagne à être connue. Un peu comme ce cancre incurable de Chris, d'ailleurs. ■

Iggy, trop fainéant pour porter un club



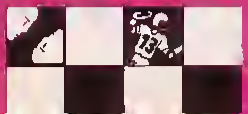
1 Trois coups dans les bumpers les détruisent.
2 – Le tapis roulant rouge emmène la balle dans la mer
3 – Aâe, ça se complique

71%

EN RESUME

PUTT & PUTTER

- Console : MASTER S.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 78 %
- Animation : 80 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 76 %
- Player Fun : 70 %



Voilà un troisième volet dont on se serait bien passé...

Vous connaissez tous, bien sûr, *Retour vers le futur*. Une histoire de cinglés avec le vieux Doc et Marty qui effectuent des voyages pas possibles dans le temps. Remarquez, c'était pas mal. au cinéma. Malheureusement, ce n'est pas le cas de l'adaptation cartouche qui nous est proposée. Vraiment pas

ON RESTE CALME

Cette fois, c'est au Far-West que vous vous retrouvez. Dans la première partie de ce jeu divisé en trois étapes, vous dirigez Doc. Vous êtes à cheval et devez rattraper la monture emballée d'une zolie demoiselle. Ce serait une tâche assez aisée si tout ne semblait pas se liguer contre vous. En effet, des oiseaux vous foncent dessus, des Indiens vous balancent leurs tomahawks, des crevasses vous obligent à sauter, etc. Caractéristique de cette épreuve : sa faculté à excessivement vous énerver. Votre cheval va très vite et vous n'avez – allez, soyons généreux – guère plus d'une demi-seconde pour réagir lorsqu'un obstacle apparaît.

Extrêmement crispant et sans grand intérêt.

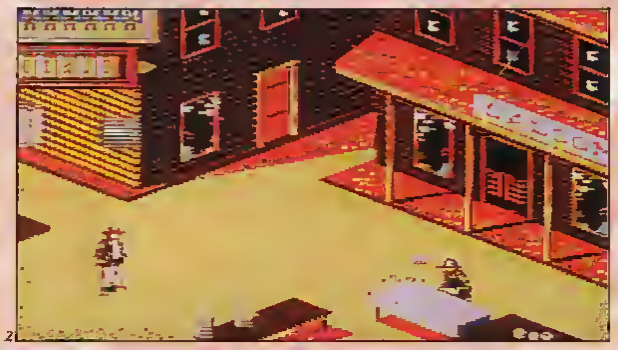
ENFIN ON ESSAYE...

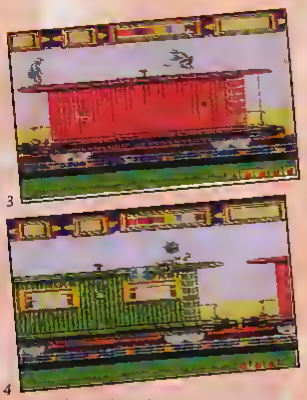
La deuxième partie se passe en ville. Disposant d'un important stock de tartes, vous devez toucher les hommes qui apparaissent en vous tirant dessus, tout en évitant leurs balles.

Mais le gag de la tarte à la crème est malheureusement passé de mode, et on ne s'amuse guère à ce jeu.

Enfin, vous vous retrouvez sur le toit d'un train, que vous devez remonter. Débarrassez-vous des hommes qui vous barrent la route et ramassez les bûches qui vous permettront de nourrir le feu de la chaufferie de la locomotive. Là encore, la difficulté est élevée, et ce n'est qu'un moyen d'allonger la durée de vie de ce jeu assurément très moyen et probablement nul. Le peu de diversité des épreuves, leur excessive difficulté, et la nullité de leur intérêt font de Back... III un jeu fade et qui, malgré une réalisation technique correcte, ne mérite guère notre considération. Bouh ! ■

Chris, retourne au lycée pour la 3e fois





1 – La première partie du jeu. Attention aux zozios
2 – La partie culinaire du jeu avec les tartes. Rigola ? Non
3 – Et la on est sur un wagon...
4 – Et la on est toujours sur un wagon, mais mort (tué par la fumée de la loco). Enfin délivré !

28%

EN RESUME

BACK TO THE FUTURE III

- Console : MASTER S.
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 78 %
- Animation : 83 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 93 %
- Durée de vie : 33 %
- Player Fun : 12 %

PC PLAYER

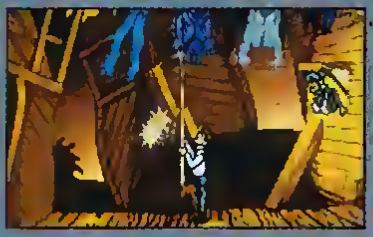
LES MEILLEURS JEUX DE LA RENTRÉE

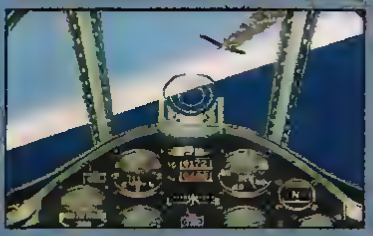
LA SAGA DES WING COMMANDER

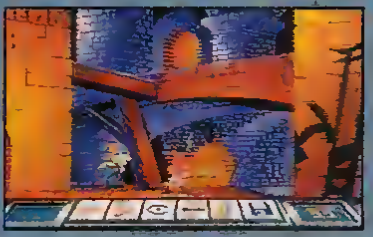
LES JEUX À ÉVITER

AIDES - SOLUTIONS

L'ÉVOLUTION DES PC

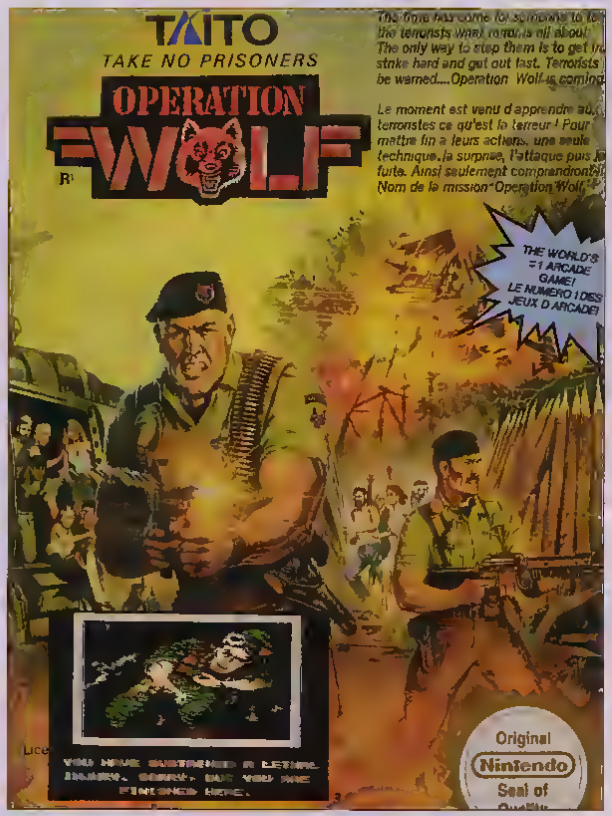






PC PLAYER N° 1 Septembre/Octobre 1992

30 F



La Yougoslavie en *direct-live* sur votre téléviseur, c'est possible grâce à Operation Wolf. Amis bourrins, bonjour !

Désormais bien connu tant il a souvent été adapté sur consoles, Operation Wolf représente le degré zéro du scénario et celui, maximum, du mauvais goût. Jouant le rôle d'un mercenaire au-service des bons (faut pas non plus exagérer), vous devez, mitraillette au poing, exterminer tout ce qui porte un uniforme dans différents champs de bataille : comme l'affirme avec justesse la jaquette de la cartouche : « Ne faites pas de prisonniers. » Bon, jusque-là, pas de différence avec le milliard de jeux militaristes qui traînent sur le marché.

1

LES AVENTURES DE TÊTE DE PIOCHE LE SOLDAT

Là où ça devient franchement primaire, c'est qu'ici, la seule action possible consiste à **tirer**. Pas de projectiles à éviter, pas de sauts, la scène s'apparente à un gigantesque ball-trap dans lequel il suffit de tirer plus vite que la kyrielle de soldats qui plongent devant vos yeux de tireur ébloui. Histoire de faire « ambiance », les adversaires s'écroulent dans un mouvement bien réaliste, dès qu'ils prennent un projectile dans la tronche (on les comprend un peu). C'est pas parce qu'il est baraqué et a un pois chiche dans le crâne que votre soldat est invulnérable : chaque balle, ou grenade encaissée, diminue sa jauge de vie. Pas trop méchant au début, le champ de bataille se remplit de chars, de bateaux, d'hélicos et d'autres merveilles de la technologie. Autant dire que survivre tient vite du miracle, surtout que vos munitions sont limitées et que des otages, à ne surtout pas abattre, traversent le terrain des affrontements.

LE LOUP A LES DENTS USÉES

Bon d'accord, j'ai l'air de cracher sur Operation Wolf comme jamais : en fait, j'aime bien ce jeu. Selon le vieux principe maintes fois expérimenté en matière de shoot them up, « plus c'est simple, meilleur c'est », ce jeu est un défoulement de première. Je n'y passerai pas mes nuits, d'accord, mais une fois de temps en temps, j'adore me plonger dans la jungle équatoriale pour une petite partie d'Op Wolf, comme le surnomment affectueusement ses amateurs. Seulement, le problème, c'est que cette version n'est pas la meilleure que j'ai jamais vue. OK, les concepteurs ont eu la bonne idée d'utiliser le phaser, permettant de retrouver une partie des sensations éprouvées avec la mitraillette de la borne de café (rassurez-vous, on peut aussi jouer avec paddle). Mais les graphismes sont vraiment trop dépouillés, les couleurs pas très harmonieuses, et la précision des tirs pas parfaite. D'accord, on ne demande pas à une NES d'effectuer les mêmes performances qu'une machine de café. Mais comment expliquer qu'Opération Wolf se révèle meilleur sur Master, alors que ces machines présentent des performances sensiblement équivalentes ? Enfin, ce n'est pas le ratage complet pour autant, et les fans de ce jeu apprécieront de retrouver ce grand classique sur leur console. ■

Iggy tire à vue

2

1 – Ouh la ! Je sens que je vais m'empoler sur un arbre
2 – Mal j'aime l'harmonie entre les peuples
4 – Pourvu que je ne finisse pas comme ça à l'armée

70%

EN RESUME

OPERATION WOLF

- Console : NES
- Genre : tir
- Graphisme : 68 %
- Animation : 80 %
- Son : 72 %
- Jouabilité : 68 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 77 %
- Player Fun : 65 %

Un shoot' em up débarque sur Super NES. un « tire dans l'tas » horizontal beau, bon... et bof.

Je vous épargne les sempiternels scénarios suintant de manque d'originalité, dont sont affublés 99 % des shoot' em up, pour entrer directement dans le vif du sujet. Merci qui ?

C'EST COMME TU VEUX TU CHOISES

Première chose à faire : choisir votre pilote. Ils sont trois et possèdent chacun des qualités propres. Enfin, ils sont censés. Parce que moi je n'ai pas trop vu la différence, mais bon. Ensuite, direction le hangar, où vous choisissez votre avion. Il vous faudra gagner de l'argent pendant les combats pour vous en acheter de plus performants. Même chose pour les armes spéciales. Alors là, je me permets d'ouvrir une parenthèse (voilà c'est fait), pour dire que je trouve aberrant que l'on oblige le héros sauveur de la Terre à s'occuper de choses aussi avilissantes et astreignantes : je veux parler des contraintes pécuniaires. C'est vrai quoi, un sauveur d'une telle envergure ne devrait pas s'occuper de questions d'argent ! Enfin bref, mais je tenais à le dire... Sans blague.

1

POURTANT C'EST BIEN FOUTU

Pas de problème : U.N. Squadron est un jeu bien réalisé. Les vagues d'ennemis se succèdent avec un synchronisme orchestral, les décors sont beaux et variés, les combats se déroulent dans une atmosphère de franche haine bien réciproque... Bref, tout est parfait. Les adversaires sont variés (il y en a en l'air, au sol, ou encore sur l'eau), les tirs envahissent l'écran sans ralentissements et les boss sont gros à souhait. Non, vraiment, il n'y a rien à redire. Le fait que l'on ne puisse tirer que par salve, et non pas en continu en appuyant sur le bouton, gêne certes un peu mais ce n'est pas grand-chose. Et pourtant... Pourtant on ne peut s'empêcher de trouver ce jeu somme toute moyen, malgré toutes ses qualités. C'est bien réalisé certes, mais ce n'est pas bien *fun*. On n'y peut rien, c'est comme ça. Alors les fanatiques de la gâchette peuvent y aller, c'est sûr, ils ne le regretteront pas : mais pour les autres, il vaut mieux attendre et se rabattre sur les productions vraiment exceptionnelles. Qu'est-ce qu'on devient exigeant tout de même... ■

Chris, difficile

3

4

1 – Choisissez sur la carte les endroits que vous desirez attaquer
2 – Ouh ! le gros mechant tank : mefiez vous particulierement de ses missiles
3 – Sur l'ocean : la forteresse flottante
4 – Sur la terre la forteresse roulante. Aussi mortelles l'une que l'autre

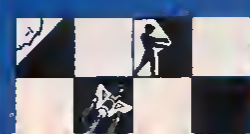
2

72%

EN RESUME

U.N. SQUADRON

- Console : Super NES
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 84 %
- Animation : 85 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 87 %
- Difficulté : 92 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 65 %



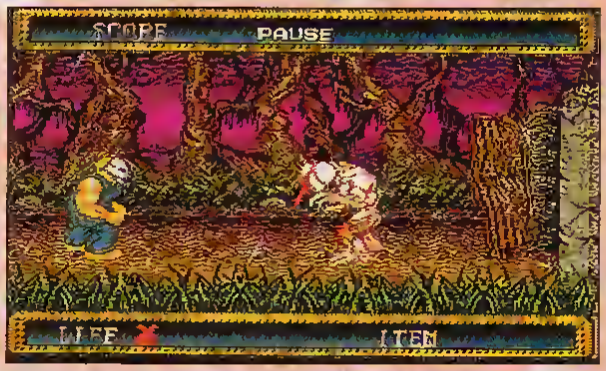
SPLATTER HOUSE II

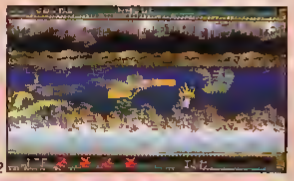
Après un premier épisode remarqué sur NEC, l'homme au masque blanc poursuit ses sanglantes aventures sur Megadrive...

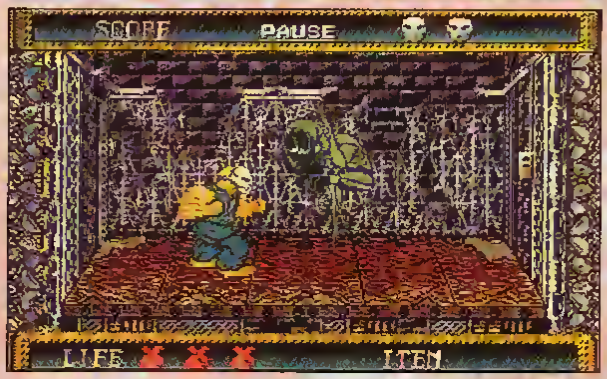
Etant un fan inconditionnel du jeu original, je peux bien vous avouer que c'est avec une impatience certaine que j'ai attendu cette « Maison des éclaboussures » deuxième épisode. Et c'est d'un œil expert autant qu'avide que je me suis mis à le tester. Laissez faire les pros.

ESTHÉTIQUEMENT VÔTRE

Première constatation lorsque l'on découvre le jeu, les graphismes sont de la même veine que ceux du premier volet, gores et crados à souhait. Ca commence bien. Les musiques aussi sont sympa. C'est cool. On avance en lattant ses adversaires, et on est tout content de les voir exploser dans une gerbe de liquide verdâtre. C'est vraiment classe. Et puis il y en a plein de différents, des monstres. Il y a les inévitables morts-vivants, mais aussi des piranhas, des fantômes, des bestioles au cri strident qui sautent dans tous les sens etc. Les boss sont d'une laideur délicieusement écœurante et les décors variés, Jason peut ramasser de nombreuses armes différentes... Bref, tous les éléments qui ont fait le succès du premier Splatter House semblent être réunis ici.



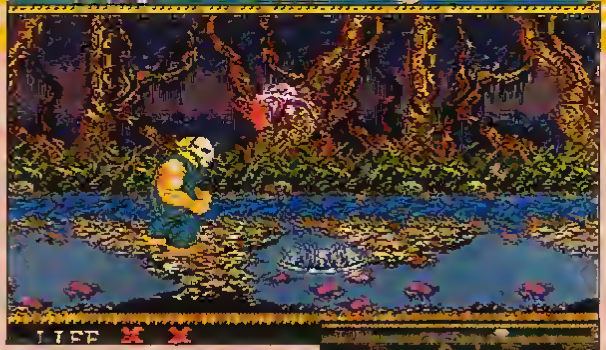


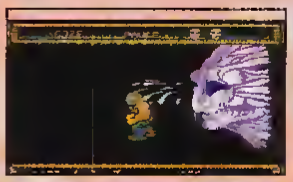


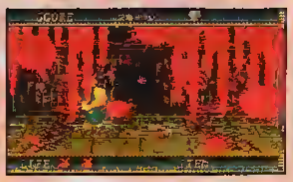
TOUS ? NON !

En fait, cette réalisation ne souffre que d'un seul défaut, mais de taille : la jouabilité. En effet, l'animation du personnage est loin d'être parfaite. Non pas qu'elle soit complètement ratée, non. Elle est potable, mais c'est juste, et tandis qu'avec le Jason du premier Splatter je pouvais donner des coups à une vitesse incroyable (cela étant en partie dû, il est vrai, à mon étonnante dextérité. Hum...) en dirigeant mon personnage exactement comme je le voulais, là c'est beaucoup plus approximatif. Et le plaisir de jeu s'en ressent. C'est triste. Dommage, vraiment dommage. Ce second épisode n'était pas loin de tenir toutes ses promesses. Malheureusement, il est indéniable qu'il est d'une qualité inférieure au premier Splatter, et vu le temps qui sépare ces deux réalisations, on était en droit d'espérer un jeu au moins aussi réussi. Vous ne croyez pas ? ■

Chris, et personne d'autre







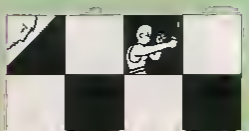
1 – Les hurleurs sauteurs comme celui ci vous harcelent sans répit.
2 – Ici vous devez constamment avancer sous peine de vous faire prendre par le monstre a tentacules. Bonne ambiance
2 – Note à Guillaume « Raffid », un lecteur : tu voulais que je parle de toi dans le journal mais tu ne m'avais pas dit que tu étais déjà dans un jeu. Et d'abord arrête de tirer la langue !
4 – On s'amuse ce boss... en lui crevant les yeux
5 – « Il a faim le poisson ? Il a pas eu son manger tout à l'heure ? »
6 – Une fois que vous aurez battu ce bebe vomissant.
7 – L'ecran se recouvrira de sang. Bel effet, non ?

70%

EN RESUME

SPLATTER HOUSE II

- Console : MEGA D.
- Genre : combat
- Graphisme : 87 %
- Animation : 60 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 62 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 70 %



NINTENDO PLAYER

LES JEUX

Nintendo™ PAR Player

CHEVALIERS DU ZODIAQUE

ZELDA
LA 2ème QUETE

SUPER R-TYPE

GAME BOY
- DUCK TALES
- GARGOYLE'S QUEST

SUPER CADEAU
UNE CASSETTE VIDEO
SUPER NINTENDO

Player ONE

SEPTEMBRE - OCTOBRE 92
NUMERO 6
30F

SOS

J'espère que vous avez mis à profit ces deux mois de vacances pour terminer de nombreux jeux. Les lecteurs qui se trouveraient bloqués dans n'importe quel jeu ne doivent pas hésiter à nous envoyer leur SOS avec leur adresse. C'est le moyen le plus rapide d'obtenir une réponse à domicile. Avant d'entrer dans le vif du sujet, je voudrais faire un petit récapitulatif des plans déjà publiés dans *Player One*. Vous pouvez vous procurer ces numéros en utilisant le bon de commande page 77. Les numéros ne figurant pas dans la liste sont épuisés. Une dernière petite chose : la rubrique SOS étant limitée à 2 pages, toutes vos contributions ne peuvent pas être publiées. Si votre bafouille ne paraît pas, n'hésitez surtout pas à en renvoyer une le mois suivant.

RÉPONSES AUX SOS

Allez, on commence en force en cette déprimante rentrée qui s'annonce. Tao-Ni a mis a profit ces deux mois d'été pour terminer un certain nombre de jeux. Il se propose de répondre à tous vos appels au secours concernant les jeux NINTENDO ES suivants : Bayou Billy, Burai Fighter, Double Dragon I et II, Gradius, Gremlins II, Kabuki Quantum Fighter, Kung Fu, Lifeforce, Probotector, Rescue the Ambasy Mission, Robocop, Snake Rattle n' Roll, Contra, Dr Mario, Kick cubich, Tetris, Duck Hunt, Double Dribble, Ice Hockey, World Cup, Punch-Out, Rad Racer, Super Off Road, Tennis, Track & Field II, World Wrestling, WWF Wrestlemania, Batman, Battle of Olympus, Bionic Commando, les Chevaliers du Zodiaque, Faxanadu, Duck Tales, Dragonball, Goonies II, Zelda I et II, Megaman I et II, Rescue Ranger, Shadow Warrior, Simon's Quest, Solstice, Super Mario Bors I, II et III, Teenage Mutant Hero Turtles, Wizzards and Warriors, Wrath of the Black Manta, Zelda II, Bubble Bobble, Donkey Kong Classics, Gyromite, Tiger Heli, Soccer, Pro Wrestling, Dragon's Lair, Paperboy, Pinbot, Pinball, Baseball, Gountlet II, Popeye, Super Spike V'Ball, Lunar Pool, Adventure of Lolo, Ghostbusters, Excitebike, Rush'n Attack et Trojan. A ces titres, viennent s'ajouter des jeux sur la Nintendo américaine comme Burger Time, Solomon's Key et Adventure Island I. Sur Super Famicom, il a terminé Super Mario World, Area 88, Steet Fighter II, Joe and Mac et Super Ghouls and Ghosts. Pour conclure avec les jeux NINTENDO, voici sa liste de jeux GAME BOY terminés : Alleway, Double Dragon, Dr Mario, Duck Tales, Gargoyle's Quest, King of the Zoo, Kung-Fu Master, Motocross Maniac, Nemesh, Wordl Cup Super Mario Land, Tennis et Tetris. C'est pas fini, il a également terminé bon nombre de jeux MEGADRIVE : Sonic, Quackshot, Moonwalker, Super Monaco GP, Shinobi, Altered Beast, Golden Axe I et II et Mystic Defender , Sur Game Gear : Donald Duck, Alley War, Mickey Mouse, Sonic the Hedgehog, GG Shinobi, Columns et Ninja Gaiden. Enfin, terminons avec le jeu NEO-GEO qu'il a aussi fini : Fatal Fury. Vous pouvez contacter Tao-Ni en téléphonant au (1) 64 37 03 59, ou en écrivant a Tao-Ni Tong, 40, avenue Thiers, 77000 Melun.

Guillaume est un récidiviste de la rubrique. Il nous envoie une nouvelle mise à jour de sa liste de jeux terminés. On attaque avec sa liste de jeux MEGADRIVE : Sonic, Quackshot, Castle of Illusion, Street of Rage, Phantasy Star II, Kid Chameleon, Thunderforce III, Gynoug, Altered Beast, Road Rash, Ghouls'n Ghosts, Shinobi, Golden Axe II et Alienstorm. Sur GAME GEAR il a disséqué pour vous (et pour lui) : Sonic, Wonderboy et Columns. Après les jeux SEGA, les jeux NINTENDO. Il a terminé sur NES : Super Mario Bros I, II et III, Megaman I et II, Castlevania, Simon's Quest, Zelda I et II, Blades of Steel, Snake Rattle n' Roll, Kung-Fu, Jackie Chan, Kabuki Quatum Fightec, Dr mario, Tetrisn batman, Teenage Mutant Hero Turtles (jusqu'au niveau 6), Double Dragon II, Gremlins II, Shadow Warrior, (jusqu'au niveau 6), Duck Tales, Rygar, Bad Dudes, Solstice, Double Dribble, Probotector et Lifeforce. On enchaine avec sa liste de jeux GAME BOY terminés : Super Marioland, Gargoyle's Quest, Tetris, DR Mario, Megaman I et II, Duck Tales, Gremlins II, Castlevania I et II, Batman, Contra, Nemesis, R-Type, King of the Zoo, Double Dragon I et II, Foretress of Fear, Tortues Ninas I et II, Dynablaster, Prince of Persia et Robocop. Pour conclure, il a terminé les jeux SUPER NINTENDD suivants : Super Mario World, Super Tennis, F-Zero et Super R-Type. Vous pouvez contactex Guillaume Gete via le 361S PLAYER ONE, BAL : Nintenboy ou en lui écrivant au 260, rue Marc-Seguin, 07500 Guilherand.

La liste de jeux qui suit est une des plus impressionnantes qu'il m'ait été donné de publier. Yann peut vous faire bénéficier de son immense connaissance concernant une bonne centaine de jeux NINTENDO ES qu'il a finis : a Boy and his Blob, Adventure of Link, Bad Dudes, Batman, Battle of Olympus, Bayou Billy, Bionic Commando, Blades of Steel, Blue Shadow, Boulder Dash, Bubble Bobble, Burai Fighter, Captain Skyhawk, les Chevaliers du Zodiaque, Days of

LA RÉPONSE DU MOIS

C'est Jérémy qui gagne l'abonnement offert chaque mois par Player One. Sa liste multiconsole concerne 5 consoles, et pas des moindres. Commençons tout de suite par sa liste de jeux MEGADRIVE qu'il a terminés : Mystic Defender, Allenstorm, Moonwalker, Spiderman, Mickey, Golden Axe I et II, Strider, Shadow dancer, Streets of Rage, World Cup Italia 90, Alex Kidd, Sonic, Donald, Street Smart, Altered beast, Galares, Pat Ryley Basket, Super League, the Immortal, Fighting Master, Pit Fighter, Super Monaco GP, Ghoul'n Ghosts, James Pond, EA Hockey, Thunder Force III, James Buster, Last Battle, Fantasia, Populous, Shinobi, Double Dragon et Batman. Sur NINTENDO ES, il a terminé Super Spike V'Ball, Super Mario I, II et III, Bad Dudes, Megaman I et II, Ghosts'n Goblins, Zelda II, Double Dragon II, Simon's Quest, Castlevania, Duck tales, Probotector, Rad Gravity, Teenage Mutant Hero Turtles, Life Force, Dragonball, Kung-Fu, Punch Out I et II, Wizzards and Warriors, Batman, Track & Field I et II, Skate or Die, Rad Racer, Tetris, Rush'n Attack, Super Off Road, Duck Hunt, Robocop, Rescue Rangers, Bayou Billy, Maniac Mansion et Solar Jotman. Sur Super NINTENDO, il est venu à bout de Super Mario World, Super Tennis, Super Soccer, Street Fighter II, Final Fight, Joe and Mac et F-Zero. Passons à la GAME BOY : R-Type, Super Marioland, Tetris, Dr Mario, Motocross Maniac, Duck Tales, Double Dragon, Robocop, Fortress of Fear, Princess Blobette, Super RC Pro Am et Tennis. La MASTER SYSTEM n'est pas en reste puisqu'il a terminé Golden Axe, Altered Beast, R-Type, Sonic, Mickey Mouse, Shinobi, Xenon II, California Games et Moonwalker. Pour terminer, il a fini Fatal Fury, Cyber Lip, Sengoku, Burning Fight, Blue's Journey, Alpha Mission, Robo Army et Ninja Combat sur NEO GEO et Sonic sur GAME GEAR. Envoyez une enveloppe timbrée à Jérémy Antoine, 16, rue du Mout-du-Val, 28300 Lèves. Vous pouvez également le joindre par téléphone au 37 36 21 78 à partir de 18 h.

Thunder, Defender of the Crown, Donkey Kong, Double Dragon I et II, Dragonball, Dragon's Lair, Dr Mario, Duck Hunt, Duck tales, Faxanadu, Fester's Quest, Fighting Golf, Gauntlet II, Goal, Gradius, Gremlins II, Gumshoe, GunSMoke, Hogan's Halley, Ikari Warrior, Iron Sword, Isoleted Warrior, Jackie Chan, Jack Niclaus Golf, Kabuki Fighter, Kick Cubick, Kung-Fu, Legend of Zelda I et II, Lifeforce, Low G Man, Maniac Mansion, Megaman II, Metroid, Impossible Mission, New Ghostbusters, Paperboy, Pinbot, Power Blade, Probotector, Punch-Out, Rad Racer, Rescue the Ambasy Mission, Rescue Ranger, Robocop, Robowarrior, Rush'n Attack, Roller Games, Rygar, Section Z, Shadow Warrior, Shadow Gate, Silent Service, Simon's Quest, the Simpsons, Skate or Die, Sky or Die, Snake rattle n' Roll, Snake's Revenge, Solar Jetman, Solomon's Key, Solstice, Star Wars, Stealth ATF, Super Mario Bros I, II et III, Super Off Road, Spy vs Spy, Sword and Serpents, Tetris, Teenage Mutant Hero Turtles, Top Gun I et II, Tennis, To the Earth, Track & Field II, Trojan, Turbo racing, Wild Gunman, Wizzards and Warriors, Wordl Cup, World Wrestling, Wrath of the Black Manta et WWF Wrestlemania. Passons a sa liste, plus modeste, de jeux GAME BOY terminés : Golf, Tennis, R-Type, R C Pro Am, Qix, Nemesis, F1 Race, Chase H.Q., Castlavania Adventure, Boxxle, Super Marioland et Tetris, et enfin Super Mario World sur SUPER NINTENDO bien sûr. Vous pouvez soit écrire à Yann Bacquet au 254 rue Saint-Jacques, 75005 Paris, soit lui téléphoner au (1) 44 07 07 71.

La liste multiconsole qui suit est impressionnante par son volume. Alex se propose de répondre a tout SOS se raportant aux jeux MEGADRIVE suivants : Alienstorm, Altered Beast, Arrow Flash, Batman, California Games, Crude Busters, Curse, Decap' Attack, Donald Duck, El Viento, E-Swat, Fantasia, Ghouls'n Ghosts, Gynoug, Golden Axe, Granada X, Insector X, Italia World Cup 90, James Buster Boxing, James Pond, Marvel Land, Mickey Mouse, Moonwalker, Mystic Defender, Out Run, Populous, Road rash, Robocod, Shadow Dancer, Shadow of the Beast, Sonic, Street of Rage, Strider, Super Monaco GP, Super Real Basket Ball, Toe, Jam and Earl, Wonderboy III et Wrestle War. Sur NINTENDO ES, sa contribution est plus modeste puisqu'elle ne concerne que 5 jeux : Megaman II, the Simpsons, Teenage Mutant Hero Turtles, Super mario I et III et bientôt d'autres, promet-il. Sur sa MASTER SYSTEM, il a terminé : Afterburner, Alex Kidd II et IV, Altered Beast, Asterix, California Games, Choplifter, Cyber Shinobi, Cyborg Hunter, Danan, Donald Duck, Double Dragon, Double Dribble, Eswat, Ghouls'n Ghosts, Golden Axe, Heavy Weight Championship, Mickey Mouse, Moonwalker, Operation Wolf, Out Run, Psycho Fox, Rastan, RC Pro Am, R Type, Shadow of the Beast, Shinobi, Sonic, Time Soldiers, Ultima IV, Vigilante, Wonderboy I, II et III et Zillion II. Pour une fois, la NEC DUO est aussi à l'honneur avec une liste de plus de 25 jeux : Adventure Island, Afterburner II, Barumba, Burning Angels, Cyber Core, Darius Plus, Dead Moon, Down Load, Dragon Spirit, F1 Circus, Final Blast, Final Match tennis, Formation Soccer, Gate of Thunder, Human Sport Festival, Machen Maze, Ninja Spirit, PC Kid II, Pomping World, Prince of Persia, SCI, Strange Zone, Shubibiman III, Toy Shop Boys et Valis III et IV. Sur SUPER NINTENDO il est venu à bout de F-Zero, Super Mario World (88/96 niveaux découverts), Super Soccer et SUper Tennis. Il n'oublie pas les portables avec 8 jeux sur GAME BOY : Batman, Fortress of Fear, Gargoyle's Quest, King of the Zoo, Paperboy, RC Pro Am, Robocop et Super Marioland, et sur GAME GEAR : Columns, Donlad Duck, GG Shinobi, Psychic World, Sonic et Wonderboy. Envoyez une enveloppe timbrée libellée à votre adresse à Alexandre Peyron, 6, rue d'Emeraude, 35350 Saint-Meloir-des-Ondes ou appelez le 99 89 10 55.

On continue avec une nouvelle liste multiconsole que nous a envoyée Vincent. On commence par la liste la plus longue, celle concernant les jeux NINTENDO ES qu'il a terminé : Batman, Days of Thunder, Bionic Commando, Robowarrior, Double Dragon II, Goonies II, Track & Field II, Wizzards and Warriors, Rad Racer, Nintendo World Cup, Tennis, Duck Tales, Kung-Fu, Teenage Mutant Hero Turtles, Ghosts'n Goblins, Metroid, Top Gun, Megaman I et II, Zelda I et II, Super Mario I, II et III, Punch Out, Metal Gear, Dragonball, Soccer, Gumshoe, Gunsmoke, Rush'n Attack, Ghostbusters II, Trojan, Base Ball, Lifeforce, Ice Hockey, Double Dribble, Section Z, Captain Skyhawk, Tic et tac, Blades of Steel, Probotector et Rygar. Sur GAME BOY, il a terminé Tetris (jeu R), Gargoyle's Quest, Spiderman, Duck tales, Megaman, Fortress of Fear, Tennis, Super Mario Land, Double Dragon et Nintendo World Cup. Pour terminer avec NINTENDO, il a fini Super Mario World, Super SOccer et F-Zero. Sur MEGADRIVE, il est venu à bout des jeux suivants : Decap'Attack, Sonic, Moonwalker, Altered Beast, Shadow Dancer, Quackshot, Golden Axe, Castle of Illusion, Street of Rage, Out Run, Spiderman et Super Monaco GP ; sur GAME GEAR : Sonic et Mickey et sur MASTER SYSTEM : Sonic, Mickey, Altered Beast et Moonwalker. Vous pouvez joindre Vincent Bonhomme à La Gandonnerie, 41800 Sougé ou par téléphone en appelant le 54 72 49 75.

Voici tous les jeux terminés par Laurent.
MASTER SYSTEM : Wonderboy I, II et III, Sonic, Moonwalker, Ghosthouse, Rastan, Cyber Shinobi, Super Tennis, Tennis Ace, World Cup Italia 90, Thunder Blade, Heavy Weight Camp, Castle of Illusion, Double Horus, Golden Axe, Ghostbusters, the Ninja, Vigilante, Double Dragon, Hang-On, Safari Hunt, Rambo III, Operation Wolf, Super Kick Off, Alex Kidd I, II et III, Casino Games, Kenseide et Gauntlet.
NINTENDO ES : Super Mario I, II et III, Teenage Mutant Hero Turtles, Megaman I, Zedla I et II, Gremlins II, Double Dragon II, Batman, Bayou Billy, Bubble Bobble, Castlevania II, Cobra Triangle, Dragonball, Popeye, Tennis, RC Pro Am, Robocop, Tetris et Iron Sword.
GAME-BOY : Bugs Bunny, Duck tales, Tetris, Super Mario Land, Batman, Gremlins II, Go Go Tank, F1 Race et Flappu Special.
MEGADRIVE : Fantasia, Moonwalker, Wonderboy III, Quackshot, Spiderman et Altered beast.
GAME GEAR : G Loc et Castle of Illusion.
NEC CORE GRAFX : PC Kid II, Kung-Fu, Klax, Gunhead, Chase H.Q. et Son Son II.
Vous pouvez contacter Laurent Tince par téléphone au 40 21 78 66 de 17 h a 19 h sauf le week-end ou en lui écrivant à la Grutiere, 44320 Saint-Père-en-Retz.

La parole est à la Belgique par l'intermédiaire d'Olivier, un autre habitué de la rubrique. Il répond à vos SOS concernant Super Mario I, II et III, Megaman I et II, Gremlins II, Ghosts'n Goblins, Nintendo World Cup, Soccer, Kung-Fu, Battle of Olympus<US>(jusqu'au Cerbère), the Simpsons (jusqu'au niveau 4), Punch-Out<US>(jusqu'a Macho Man), Chip'n Dale Rescue rangers sur NINTENDO ES.<US>Sur GAME BOY, il a terminé Duck Tales, Tennis et Super Mario Land. Enfin, sur SUPER NINTENDO, il a termine Super Mario World.<US> Envoyez une enveloppe timbrée à Olivier de Doncker, 20 avenue de l'Arbre Ballon, BT 83, 1090 Bruxelles, BELGIQUE.

SOS

WONDERBOY III (MASTER SYSTEM)

Il a exploré la pyramide en intégralité, le bateau pirate et le château de la jungle, mais il n'arrive pas à trouver un seul des dragons à tuer. Envoyez votre réponse a Maël Gay, 89, avenue du Mindin, 44250 Saint-Brévin-les-Pins.

Un problème dans un jeu ? Posez votre question sur 3615 Player One, rubrique SOS.

RÉCAPITULATIF DES PLANS ET ASTUCES DEJA PUBLIÉS

PO N° 4 Wonderboy III (MASTER S)
PO N° 5 Super Mario Bros II (NES)
PO N° 6 Castlevania II (NES)
PO N° 7 Teenage Mutant Hero Turtles (NES)
PO N° 8 Alex Kidd in Miracle World (MASTER S)
PO N° 9 Goonies II (NES)
PO N° 10 Spellcaster (MASTER S) et Revenge of Shinobi (MEGA D)
PO N° 11 the Legend of Zelda (NES) et YS (MASTER S)
PO N° 13 Megaman II (NES)
PO N° 14 Golvellius (MASTER S)
PO N° 15 Super Mario Bros III (NES) et Ultima IV (MASTER S)
PO N° 16 Super Mario Bros III suite et Ultima IV suite (MASTER S)
PO N° 17 Super Mario Bros III suite Ultima IV suite et fin (MASTER S) et Battle of Olympus (NES)
PO N° 18 Battle of Olympus suite et fin (NES) et Shadow of the Beast (MEGA D)
PO N° 19 Phantasy Star (MASTER S)
PO N° 20 Phantasy Star suite et fin (MASTER S)
PO N° 21 Quackshot (MEGA D)
PO N° 22 Shadowgate (NES)

Sword of Vermillion

MEGADRIVE

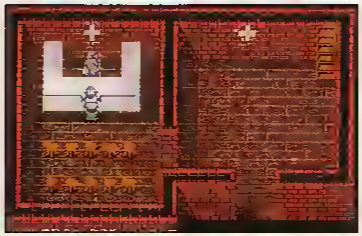
PREMIÈRE PARTIE

Après le soleil de l'été, l'obscurité de la salle de tests a vu naître la solution intégrale du fabuleux jeux d'aventure qu'est Sword of Vermillion.

A l'occasion de cette rentrée, c'est un nouveau jeu d'aventure qui ouvre la rubrique des « Plans et Astuces ». Sword of Vermillion se distingue par sa richesse de scénario. Vous allez être amené à gérer un personnage dont le destin est digne de bon nombre de films d'héroïc-fantasy tels que Willow, pour ne citer que lui. Comme tout bon jeu d'aventure se respectant, une introduction assez sympa vous fait découvrir l'enfance qu'a vécue le héros jusqu'au jour où il se sent prêt à accomplir la grande quête qui l'attend. Une visite à votre père adoptif mourant, et les 200 pièces d'or qu'il vous remet marquent le début de votre aventure. Votre quête consiste à réunir seize anneaux pour libérer le monde dominé par un puissant démon : Tsarkon.

LE PRINCIPE DU JEU

L'écran de jeu est divisé en trois sous-écrans. La zone de droite est réservée à la carte du secteur, celle de gauche à la vue de votre personnage, et enfin, une dernière est destinée aux informations principales sur le statut du héros. L'accès à un menu de base vous permet d'effectuer une quantité d'actions, ainsi que des manipulations concernant l'équipement de votre personnage. Votre quête commence à Wyclif. Première chose à faire : acquérir de l'équipement pour partir explorer les



L'église : vous pouvez sauvegarder votre aventure.

contrées inconnues. Avec ces 200 kims (unité monétaire), pas besoin de vous triturer les méninges pour réaliser que vous avez juste de quoi acheter une épée et un bouclier. Une règle à respecter systématiquement consiste à vous équiper (commande equip) du matériel

L'écran de jeu

dernièrement acquis. Sword of Vermillion ne serait pas un jeu d'aventure sans la notion de niveau d'expérience qui le caractérise. Les routes du monde de Vermillion sont hantées de monstres de tout poil. Les combats que vous devrez leur livrer dès que vous sortez du havre de paix qu'est chaque ville, ou village, vous permettront d'acquérir des kims ainsi que des points d'expérience.

MAGIE

En plus de points de vie, le personnage possède un compteur de magie. Lancer un sort coûte un certain nombre de points, mais ils peuvent être récupérés par une nuit passée dans une auberge. Certaines villes abritent des magasins de magie. Dans ces échoppes, vous pourrez acheter des livres donnant accès à la connaissance d'un sort. Voici les effets des différents sorts accessibles par le héros, ainsi que le coût en points de magie. Il est à noter que les sorts offensifs ne peuvent être utilisés en combat que si vous avez pris soin d'utiliser l'option Ready dans le menu magie.

SORTS OFFENSIFS

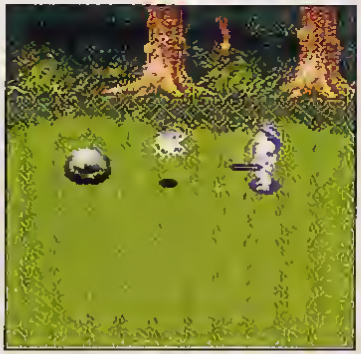
AERIOS (9pts) : une multitude de petits boomerangs apparaissent et se dirigent d'eux-mêmes vers vos ennemis.

COPPEROS (4pts) : une boule de feu part dans la direction où regarde votre personnage. En touchant un adversaire, la boule de feu se transforme en un anneau causant des dommages à tous les ennemis en contact.

FERROS (1pt) : ce sort crée une boule de feu suivant une trajectoire circulaire autour de vous. Elle se dissipe après avoir touché un adversaire.

HYDRO (4pts) : ce sort fait apparaître un geyser à l'emplacement d'un de vos ennemis.

AERO (3pts) : il s'agit de la version de base du sort AERIOS. Un seul boomerang apparaît pour ne viser qu'un adversaire.



VOLTI (2pts) : ce sort projette un éclair dans la direction où regarde le héros.

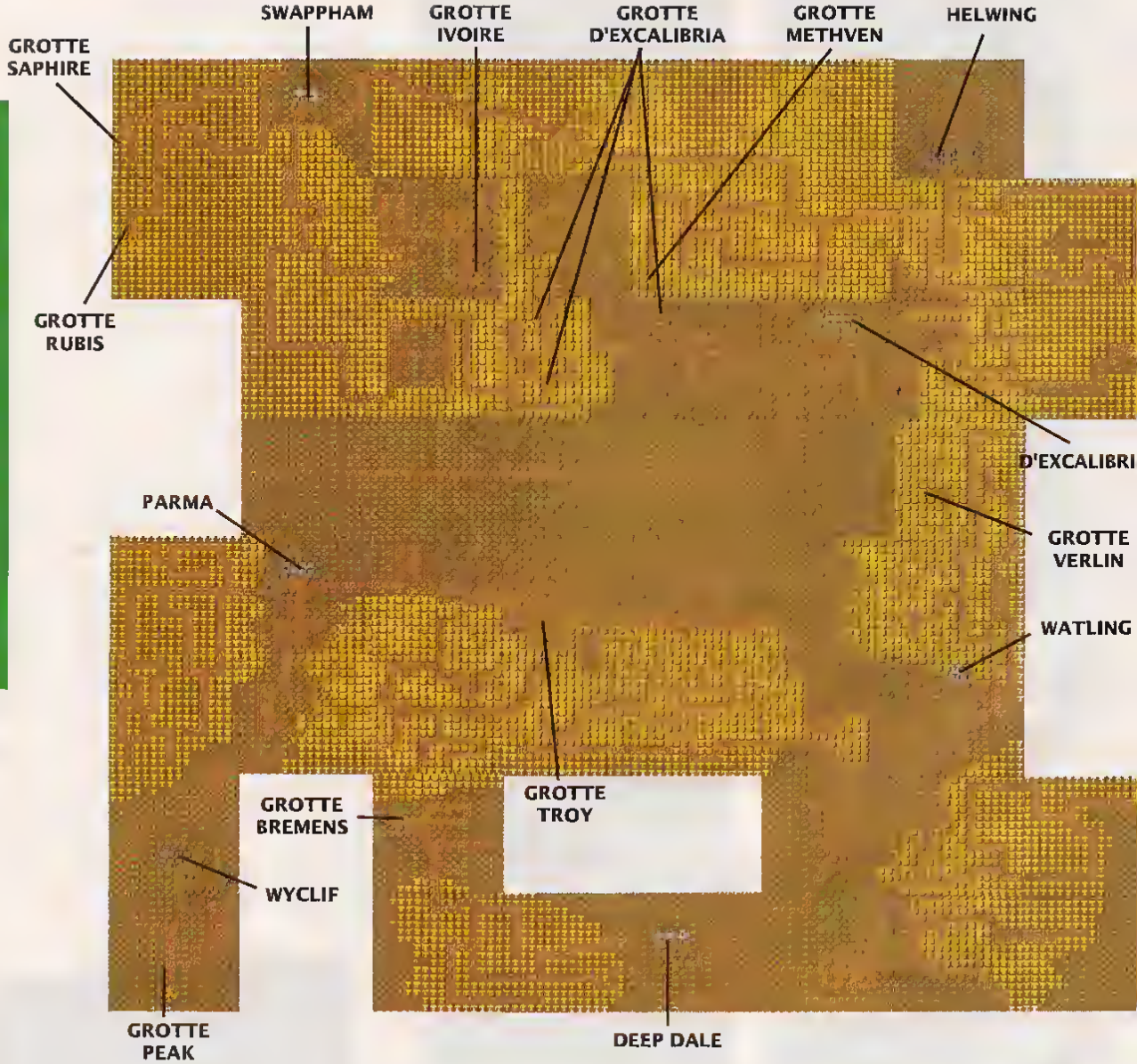
CHRONO (5pts) : ce sort permet d'immobiliser un court laps de temps tous les ennemis présents à l'écran.
VOLTIO (12pts) : ce sort crée une barrière d'énergie autour de vous, mais ne cause que peu de dommages à vos adversaires.

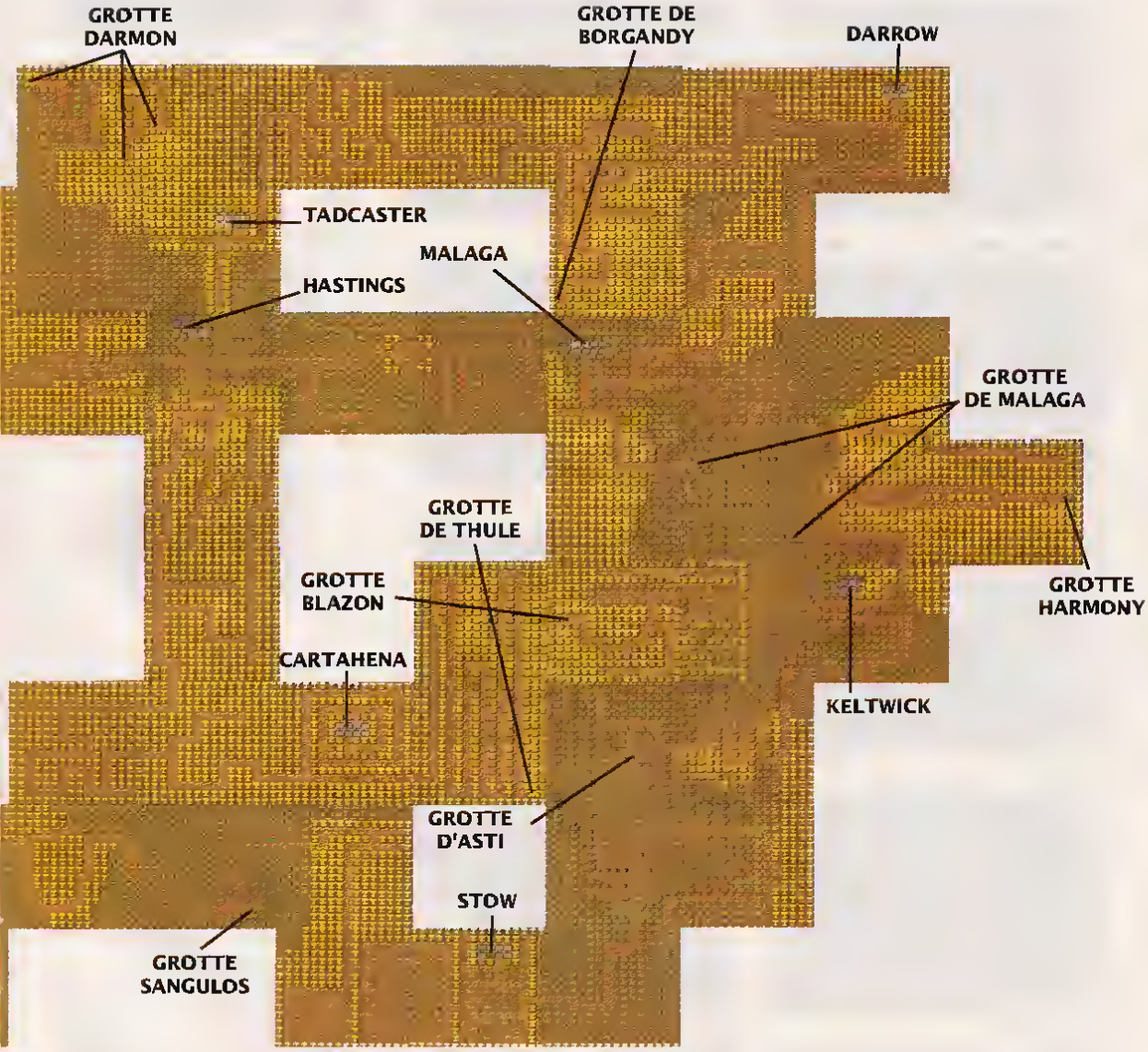
SORTS DÉFENSIFS

ARIES (13pts) : Ce sort est peut-être l'un des plus utiles. Il permet de vous téléporter jusqu'à une ville déja visitée de votre choix.
LUMINOS (5pts) : fonctionne comme une lanterne.
SANGUA (6pts) : Il s'agit du sort de premier soin. Il permet de restaurer une partie de l'énergie vitale perdue.
SANGUIA (12pts) : C'est une version plus évoluée de Sangua.
SANGUIOS (2pts) : C'est le même sort que SANGUIO, mais il ne coûte que deux points de magie.
TOXIOS (6pts) : Ce sort est l'équivalent du baume anti poison.

LA SOLUTION

Sword of Vermillion est un jeu assez linéaire dans l'ensemble. Pour vous aider dans votre progression *Player One* publie un plan général du monde que vous allez explorer. Les plans de toutes les grottes vous permettront d'aller sans encombre à l'essentiel. Malgré tout, il est préférable que vous trouviez aussi les cartes des régions à visiter que possèdent certains villageois. Lorsque le plan vous aura été remis, l'écran carte deviendra entièrement visible pour la zone concernée. Le déplacement est beaucoup plus aisé en s'aidant de l'écran de la carte plutôt que de celui de vue. Les cartes des grottes se trouvent dans certains culs-de-sac des souterrains. Chaque paragraphe concerne une ville ainsi que les grottes à explorer alentour.

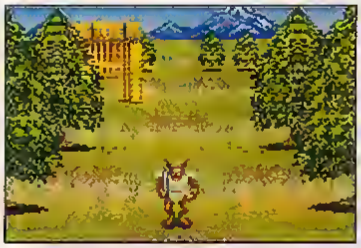

SWAPPHAM
GROTTE IVOIRE
GROTTE D'EXCALIBRIA
GROTTE METHVEN
HELWING
GROTTE SAPHIRE
GROTTE RUBIS
D'EXCALIBRI
PARMA
GROTTE VERLIN
WATLING
GROTTE TROY
GROTTE BREMENS
WYCLIF
GROTTE PEAK
DEEP DALE


GROTTE DARMON
GROTTE DE BORGANDY
DARROW
TADCASTER
MALAGA
HASTINGS
GROTTE DE MALAGA
GROTTE DE THULE
GROTTE BLAZON
GROTTE HARMONY
CARTAHENA
KELTWICK
GROTTE D'ASTI
STOW
GROTTE SANGULOS

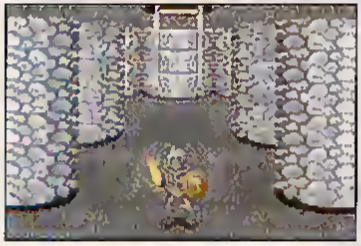
LES MONSTRES

Les photos qui suivent représentent les douze races de monstres que vous serez amené à rencontrer. A chaque espèce correspondent de quatre à six sous-classes resprésentées par le même sprite, mais de couleur différente.

Les vases et autres limons visqueux.

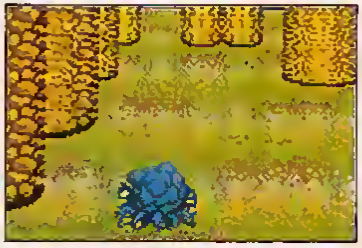


Les kobolds.

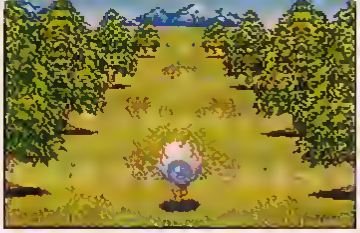


Les morts vivants.

Les magiciens.

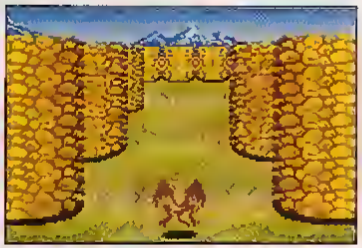


Les moisissures rampantes.

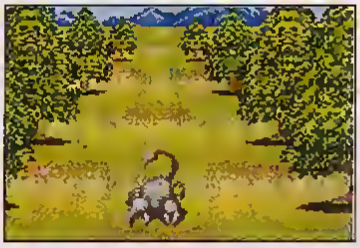


Les yeux flottants.

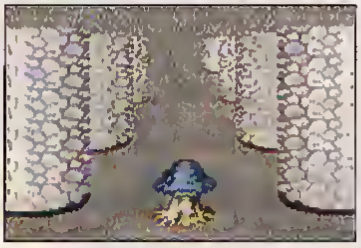
Les anneaux de feu.



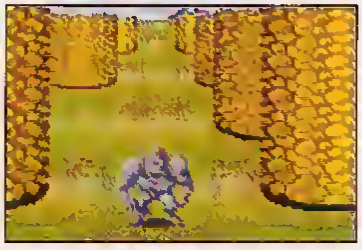
Les chauves-souris.



Les scorpions.



Les champignons géants.

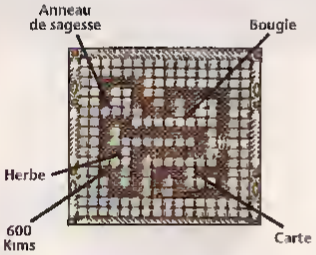


Les hommes-serpents.

Les cyclopes.

WYCLIF ET GROTTE DE PEAK

Nous avons vu dans les colonnes précédentes quels étaient les premiers achats à effectuer. Lorsque vous aurez armé votre personnage, engagez la conversation avec les villageois. Ils vous donneront de précieuses informations, et l'un d'eux vous remettra la carte de la régioo de Wyclif. Familiarisez-vous avec la gestion du déplacemeot en explorant prudemment les alentours. Montez de niveau tout en acquérant le

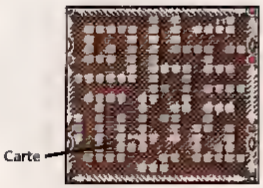


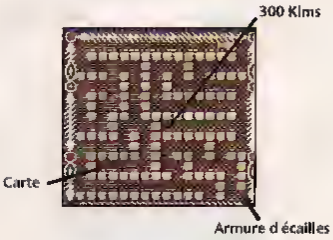
plus de kims possible. Vous aurez très vite besoin d'argeot. Dès que votre état de santé l'exige, retournez dormir à l'auberge. Evitez absolument de mourir, le jeu reprendrait de la dernière église visitée, non sans que le prêtre vous ait taxé la moitié de votre or. Lorsque vous aurez les moyens d'acheter un meilleur armement, profitez de l'occasion pour acheter des bougies et quelques herbes à l'échoppe d'équipements. Vous êtes maintenant à même de commencer l'exploration souterraine. Au sud de Wyclif, la grotte de Peak recèle le premier des huits anneaux à découvrir. En entrant, utilisez une bougie pour vous éclairer. Au plus profond de la grotte, un ami de votre défunt père adoptif vous remettra l'anneau de la sagesse.

PARMA ET LA GROTTE DE TROY

Parma est votre prochaine destination. Vous y trouverez les premiers sorts magiques ainsi qu'un armement bien plus efficace. Le magasin d'équipements vend, lui aussi, du meilleur matériel.

Citons pour exemple la pierre gnomique qui permet, du plus profond d'une grotte, de rejoindre instantanément la sortie. Troquez vos bougies

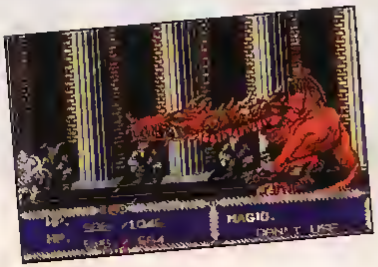




contre une lanterne dont la durée d'éclairage est illimitées mais pour une seule grotte. En échange de l'anneau céleste, le roi vous demandera de lui rapporter le trésor de Troy situé dans la grotte du même nom. Cette grotte tient sur deux niveaux. Au deuxième sous-sol, vous trouverez le trésor recherché dans un coffre. En le ramenant au roi, vous aurez la désagréable surprise d'affronter un dragon qui se cachait sous les traits du monarque. Lorsque vous l'aurez vaincu, vous pourrez rencontrer le vrai roi enfermé dans la château. Ce dernier ne vous fera aucune difficulté pour vous remettre l'anneau tant convoité.

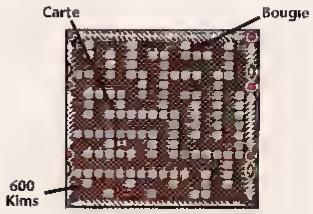
COMMENT VAINCRE LE DRAGON

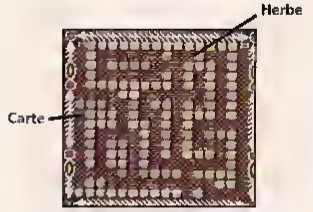
Placez-vous au niveau de la première colonne du décor. Attendez que le dragon avance sa tête et frappez en reculant promptement. Répétez l'opération jusqu'à sa mort. Pas de précipitation, soyez patient.



WATLING ET LA GROTTE DE VERLIN

Le petit village de Watling constitue votre prochaine étape. Curieusement, il n'y a que des vieillards. Il semblerait qu'un monstre vivant dans les cavernes toutes proches ait volé la force et la jeunesse des habitants. Aucune récompense ne vous attend si vous menez à bien cette nouvelle mission, mais vous pouvez vous faire un ou deux petits niveaux avant la suite des événements. La grotte de Verlin est aussi à deux

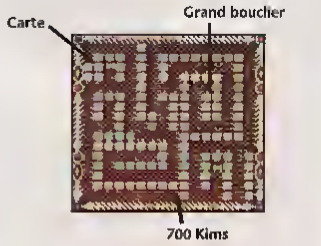


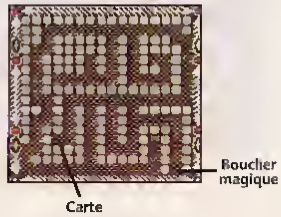


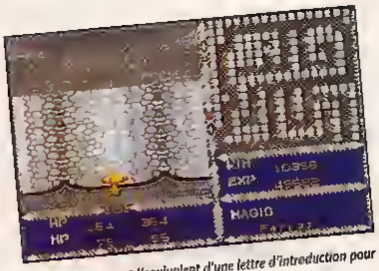
niveaux. Lorsque vous serez venu à bout du monstre retournez à Watling constater le résultat.

DEEPDALE ET LA GROTTE DE BREMEN

La ville de Deepdale est un grand centre de commerce. Vous y trouverez une armurerie, une échoppe d'équipement ainsi qu'un magasin de magie. Le





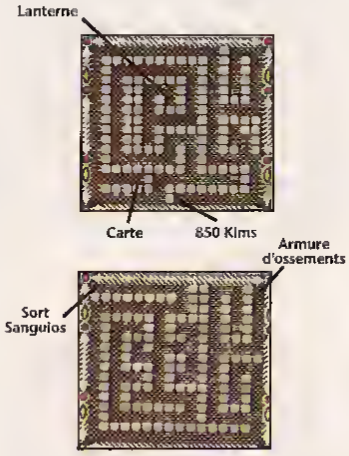


Ce champignon est l'equivalent d'une lettre d'introduction pour rencontrer le roi

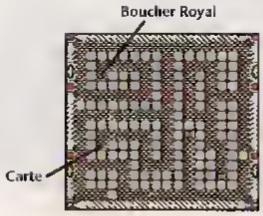
roi est censé posséder l'anneau du vent, mais aucun villageois n'est capable de vous indiquer où le trouver. Cependant, il semblerait qu'il ait un faible pour les truffes qui poussent dans la grotte de Bremen. Il ne vous reste plus qu'à explorer les deux niveaux de cette grotte pour trouver ce mets rare. En plus des truffes, il y a pas mal d'argent à récupérer ainsi qu'un grand bouclier. Pas de boss pour garder ces champignons, c'est presque une balade d'agrément. En retournant à Deepdale, vous trouverez le roi dans l'une des maisons. En échange des truffes, il vous remettra l'anneau du vent.

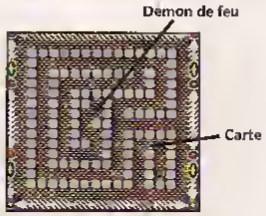
STOW, LA GROTTE DE SANGUIOS ET D'ASTI

La route de Stow est longue, et cette nouvelle étape va être le début de sérieuses embrouilles. En chemin vous



croiserez une grotte qu'il vaut mieux laisser de côté un petit moment encore. Arrivé à Stow, il semblerait qu'on ait dérobé au roi quelque chose lui tenant particulièrement à cœur. Profitez quand même de cette escale pour faire l'acquisition de nouveaux sorts, ainsi que d'ailes de griffons. Leur utilisation permet de revenir instantanément à la

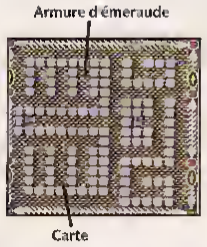


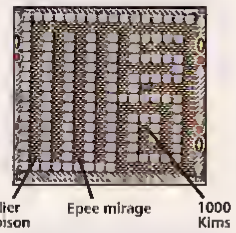


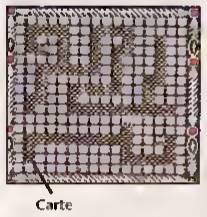
dernière ville visitée. Retournez explorer la grotte que vous avez croisée en chemin. La solution du vol s'y trouve. Au deuxième niveau de la grotte se trouvent l'armure d'ossements ainsi qu'une... petite fille ! Cette dernière se propose de vous vendre le livre de sorts de sanguios à un prix dérisoire. En retournant à Stow, le roi récupérera le livre qui lui a été volé, ainsi que vos trois anneaux ! Une explication avec la petite fille s'impose. En retournant la voir, vous serez confronté à un démon de feu. En le mettant en fuite, vous pourrez aller vous justifier auprès du roi. De retour à Stow, le roi reconnaîtra son erreur d'autant plus que le démon, vous ayant devancé, lui a dérobé vos anneaux. Cap sur la grotte d'Asti, le nouveau repaire du démon. Cette fois, vous savez ce qui vous attend. Explorez le premier niveau pour trouver le bouclier royal avant l'affrontement. Le démon a remis vos trois anneaux à Tsarkon, mais il possède le sien : l'anneau de feu.

KELTWICK, LA GROTTE DE BLAZON ET LA GROTTE DE MALAGA

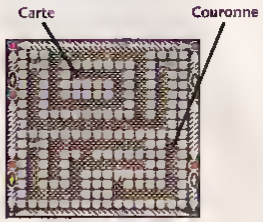
Après l'attaque du démon de feu sur Stow, il faut un docteur pour soigner d'urgence les blessés. Le roi vous envoie quérir le docteur de Keltwick. En arrivant à Keltwick, rendez visite au vendeur de livres de sorts, puis au magasin d'équipement acheter un réveil (alarm clock) car le docteur en question fait sa sieste. Rendez une dernière visite au roi résidant à Stow, il vous doit bien un petit présent pour tous vos services. Retournez une nouvelle fois à Keltwick. L'un des habitants de cette ville vous annoncera qu'un des leurs est parti chercher le bouclier anti poison dans la grotte de Blazon mais il n'est toujours pas revenu. Il va vous falloir partir à sa recherche dans cette nouvelle grotte. Cette dernière recèle une excellente épée et également de bonnes protections. Vous croiserez l'homme recherché pas loin de l'entrée, abandonnant cette quête trop dure pour lui. Lorsque vous serez en possession du bouclier, retournez à Keltwick. L'un des villageois vous donnera une clef très utile dans la grotte de Malaga. Cette dernière est un passage souterrain séparant les villes de Malaga et Keltwick.

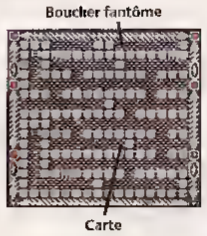






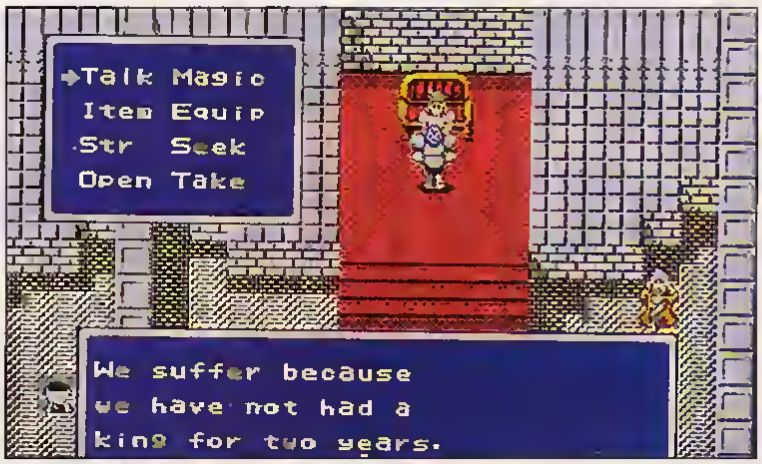
MALAGA ET LA GROTTE HARMONY



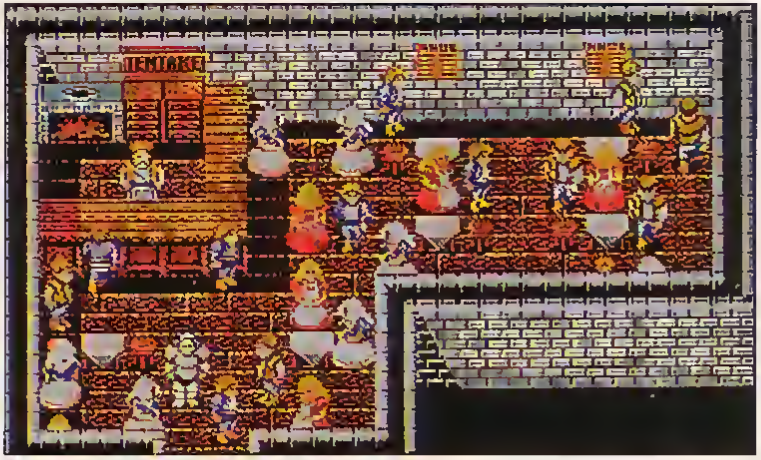


De grands événements politiques se déroulent actuellement à Malaga. Deux factions rivales se disputent la succession au trône, au grand désespoir de la princesse. Il est dit que seul le possesseur de l'anneau de l'eau peut prétendre au trône. Pourquoi ne pas mettre tout le monde d'accord en retrouvant cet anneau ? Faites un tour au magasin de magie, mais évitez soigneusement de pénétrer dans le magasin d'équipements. En route pour la grotte Harmony au fond de laquelle un ami du père de la princesse garde précieusement l'anneau jusqu'à votre venue. En rencontrant cet homme celui-ci vous mettra à l'épreuve . Rapportez-lui la couronne cachée dans cette même grotte et il vous remettra l'anneau. Comme dans tout film d'héroïc-fantasy il faut bien une belle : de retour à Malaga, vous serez sacré roi et promis à la princesse à la fin de votre quête. C'est sur cette promesse de mariage que s'achève ces « Plans et Astuces ». Je vous laisse un peu sur votre faim, mais je ne peux quand même pas squatter toutes les pages de *Player*. uniquement pour les plans ! ■

Wolfen



On recherche roi a plein temps



Une taverne pour le moins peuplée, mais pauvre en informations

COMMENT VAINCRE LE DÉMON DE FEU

Vous rencontrez ce boss deux fois en peu de temps. Entre ces deux confrontations, sa force et sa résistance augmentent, mais la technique reste la même. Lorsqu'il tire ses boules de feu au niveau du torse, baissez-vous; lorsqu'il tire au ras du sol restez baissé et frappez-les de votre épée. Approchez-vous petit à petit du démon jusqu'à être à portée de lame.

PETITES ANNONCES

A l'occasion de cette rentrée, une petite nouveauté fait son appantion Rédigez vos petites annonces dans cette grille, en lettres capitales Ne seront publiées que les PA respectant cette condition

Vends NINTENDO ES + 14 cartouches : Super Mario I, II et III, Zelda I et II, Batman, Tortues Ninjas, Kung-Fu, Jackie Chan, Dragonball, Golf, Bad Dudes et Double Dragon II Prix : 4 000 F au lieu de 5 000 F Appelez Franck au 78 80 42 24 a partir de 18 h

Vends MEGADRIVE française + 9 jeux Sonic, Street of Rage, Moon walker, World Cup Italia 90, EA Hockey, Eswat, Golden Axe, Mickey et Ghouls'n Ghosts (2 000 F le lot) + Sonic (150 F) sur GAME GEAR + jeux GAME BOY Bugs Bunny, Super RC Pro/Am et Tennis a 100 F piece Contactez Antoine Simoni, le Bas Tour Sainte-Catherine, 33550 Paillet Tel 56 72 15 82

Vends NINTENDO ES + Super Mario III, Megaman II, Digger T Rock, Duck Tales, Iron Sword, Top Gun, Robowarrior Le tout vendu 1990 F au lieu de 2300 F Possibilité de vente séparee Contactez Cyril au 61 96 30 50

Achète jeux SUPER NINTENDO uniquement Zelda III a 300 F Vds Bubble Bobble sur Nintendo ES [illegible] le 66 72 [illegible] 05 a partir de [illegible] h demandez [illegible]

Vds console NES + zapper + 16 jeux (Legend of Zelda, Super Mario Bros II, Goonies II, Cobra Triangle, Rygar, Silent Service, Megaman, Fester's Quest) + tous les Club Nintendo Le tout en excellent état avec boîtes et notices d'origine Prix d'achat 6470 F, cédé à 3300 F Ecrivez a Franck Roussel, 21, cours Aristide Briand, 33 000 Bordeaux

Vends MEGADRIVE ayant peu servi + Last Battle + adaptateur de jeu japonais Le lot cédé à 800 F Contactez David au 76 71 92 63

Vds GAME BOY en très bon état + 4 jeux . Tetris, Bubble Bobble, Duck Tales et Megaman Prix 1 000 F au lieu de 1400 F Contactez Jean-Philippe au 85 81 51 90

Vends MEGADRIVE japonaise + paddles d'origine + control pad + 3 jeux (Dick Tracy, Golden Axe II et Batman) Valeur d'origine 2400 F, vendu à 2 000 F frais de port compris Appelez Herve au 20 32 34 19 à partir de 18 h

Vends NINTENDO ES (encore sous garantie) + 2 paddles (250 F) + jeux Ninja Turtles (200 F), Chip'n Dale (250 F), Super Mario III (300 F). Le lot est vendu a 900 F au lieu de 1600 F Echangerais volontiers le lot contre SUPER NINTENDO Ecrivez a Mickael Roger, Bat A, Le Moulin-Vieux, 83250 La Londe

Vends MEGADRIVE + 2 paddles + 14 jeux : Sonic, Mickey, Donald, Phantasy Star III, Ghouls'n Ghosts, Streets of Rage, Desert Strike . + de nombreuses revues Le tout en TBE 4600 au lieu de plus de 7 000 F Contactez Guillaume Bertin, 55, rue d'Estienne D'Orves, 92140 Clamart Tél 46 44 81 75

Vends console NINTENDO [illegible] bon état + 2 paddles : Dragon Ninja a 400 F Contactez Bertrand au 78 62 72 20 de [illegible] h à 17 h

Pour GAME BOY, echange Rescue the Princess Blobette contre Dr Mario, Solomon's Key, baloon Kid ou Castelvania Adventure. Merci d'appeler le 31 22 13 16 à partir de 20 h 30 Demandez Sophie

Vends console SEGA MASTER SYSTEM + light phaser + 4 jeux Le tout acheté 1400 F cédé a 700 F Ecrivez a Mme Jan Helene, 1, place d'Ecosse, 29000 Quimper

Vends pour NES et à moitié prix : Zelda II (195 F), Iron Sword (215 F), Super Mario III (225 F), Shadowgate (240 F), Zelda I (195 F), Ninja Turtles (195 F), Duck Tales (195 F), Battle of Olympus (195 F) et Super Mario / Duck Hunt (290 F sans la boîte) + zapper (150 F). Contactez Joel Lenormand au 60 11 19 97 ou écrivez au 5, rue du Dauphiné, 91300 Massy

Vends SUPER FAMICOM + 2 paddles + alim secteur + correcteur de couleur intégré + péritel HI-FI stéréo + super adapter SNES + Thunder Spirit, Contra III et Street Fighter II Le lot est vendu a 4 000 F, possibilité d'échange contre NEC DUO + alim + paddles + quintupleur (si possible) + 8 jeux dont 3/4 CD Offre valable sur les Bouches-du-Rhône uniquement Contactez Frédéric Manson, 8at 28, rue des Pétouses, La-Prédina, 13800 Istres Tél 42 55 67 04 à partir du 15/09 le week-end

Vds Nintendo ES + 2 paddles + pistolet zapper + 6 jeux dont Super Mario I et III, Duck tales et Punch-Out Le tout cédé a 1 000 F Téléphonez au 88 32 42 46

Vends SEGA MASTER SYSTEM II TBE + 1 paddle + 7 jeux (Sonic, Donald Duck, Wonderboy III, Danan, Moonwalker, Psychofox et Alex Kidd I Valeur du lot : 2640 F, cédé à 1800 F. Contactez Steve Denoy au 68 65 10 20 a partir de 19 h

Vends MEGADRIVE japonaise + accessoires + Sonic, Gynoug, Shadow Dancer, Eswat, Revenge of Shinobi Le tout en excellent état 1500 F Appelez Richard au (1) 47 58 05 57 le soir

Echange cinq jeux pour MEGADRIVE française Batman, Spiderman, Truxton, Kid Chameleon (valeur 2 000 F) contre CPC 6128 + monitor couleur + joystick + jeux Ecrivez à Yann Tasson, 605, chemin du Cannet, 06220 Vallauris

Vds NINTENDO ES + 8 jeux : Rescue Rangers, les Chevaliers du Zodiaque, Burai Fighter, Duck Tales, Zelda I, RC Pro Am, Super Mario I et Teenage Mutant Hero Turtles + plans. Le tout vendu 1500 F, possibilité de vente séparée. Appelez Jérôme François au 80 58 00 42 à partir de 17 h 30 ou écrivez au 19, boulevard des Clomiers, 21000 Dijon

Vds jeux NINTENDO ES : Bayou Billy (260 F), Solstice (260 F), Isolated Warrior (260 F), Paperboy (200 F), Rygar (200 F), Skate or Die (200 F) et Time Lord (260 F) Le lot vendu à 1600 F au lieu de 2550 F à l'achat

Vds boîte de rangement de 15 cartouches (200 F) Appelez le 39 83 20 94 après 19 h

Vends MEGADRIVE française encore sous garantie + manette + Sonic Le tout avec boîte et notices d'origine 690 F Contactez Frédéric au 56 82 79 66

Vds console NINTENDO ES + 2 manettes + pistolet + 6 jeux dont Super Mario I et II, Tortues Ninjas, Megaman etc Le lot est cédé à 1400 F Appelez Grégory au 33 29 73 97

Vends SEGA MASTER SYSTEM + manettes + 8 jeux (Alex Kidd, Wonderboy, Operation Wolf, Double Dragon, Battle Out Run, Altered Beast, Mickey Mouse et Shinobi Le tout vendu à 1800 F au lieu de 3150 F. Téléphonez a Tony au 56 57 65 18 le week-end

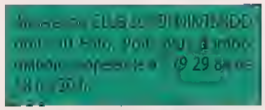
Vends jeux NINTENDO ES : Duck Tales (250 F), Wrath of the Black Manta (200 F) et Bad Dudes (300 F). Possibilité d'échange un des jeux contre Double Dragon III ou Hyper Soccer Ecrivez à Christophe Cazaux-Rocher, 21, rue Dalayrac, 94120 Fontenay-sous-Bois

Adhérez vite au HIGH CLUB SEGA MEGACLAN. Lots époustouflants, fanzine mensuel, jeux à prix démente, invitation à des coktails, booms organisées par le comité MEGACLAN. Ecrivez vite au HIGH CLUB SEGA MEGACLAN, c/o Fabrice Scipre, 7-9, avenue Paul Arène, 06000 Nice. Renseignements par téléphone au (93) 97 29 64.

Echange Zelda II, Megaman II, Teenage Mutant Hero Turtles contre Double Dragon II, Tic et Tac, Super Mario III, Blue Shadow ou Zelda I. Ecrire à Damien Mouillot, 107 bis, rue de Longric, 21000 Dijon

Vends ou echange Shadow of the Beast pour MASTER SYSTEM en cas d'échange, Rampage, Vigilante ou Back to the Future sont souhaités Contactez Christophe au (99) 88 46 29 a partir de 19 h

Achète cartouches GAME-BOY (en bon état) Revenge of the Gator et the Simpsons à 100 F pièce Contactez Cédric Von Acher au 54 77 64 07 ou au 54 77 58 10 entre 13 h et 14 h



Vends NINTENDO [illegible] 2 paddles + 5 jeux Duck Hunt (+ pistolet), Robocop, the Simpsons, Super Mario I et III Prix 1750 F au lieu de 2250 F Télephonez au 50 41 72 99 a partir de 18 h demandez Hubert

Vds monitor couleur péritel Prix intéressant Contactez Antoine au 60 75 75 84

Vends SEGA MASTER SYSTEM II + 2 paddles à 390 F + Sonic, Super Monaco II et Golfmania à 210 F pièce + Speedball à 180 F + Great Vollay Ball a 90 F + revues Possibilité de vente du lot à 1290 F Appelez Laurent au 43 06 72 17 aux heures des repas

Vends cartouches GAME-BOY Alleway, Amazing Spiderman, Baloon Kid, Bart Simpsons, Batman, Blades of Steel, Bugs Bunny, Burai Fighter Deluxe, Castlevania, Chase HQ, Choplifter II, Duck tales, F1 Race, Ghostbusters II, Golf, Pac-Man, Radar Mission, Revenge of the Gator, Robocop, Super Mario Land et Tennis à 143 F pièce Contactez Marc Lebrun au 35 84 99 66

Vends MEGADRIVE + 6 jeux dont Sword of Vermillion, Mystic Defender et Road Rash Vente separée possible Vds NEC + Final Match Tennis, Formation SOccer, Splatter House, Devil Crush, Populous, Heavy Unit, Klax, Superstar Soldier, Overide Contactez Marc au (1) 94 88 15 17

Echange jeux NES Megaman II contre Jackie Chan, World Cup ou Tic et Tac Contactez Sebastien Landais, 13, rue des Tulipes, 44120 Vertou Tel 40 34 40 48

Vds GAME GEAR + Columns a 800 F + Ninja Gaiden a 100 F ou le lot a 900 F Une surprise attend les premiers interesses Le tout en TBE Ecrivez a Cedric Payer, 36 rue du Moulin, 59163 Condé-sur-l'Escaut

Vends NINTENDO ES + 2 padlles + 5 jeux Super Mario I, Probotector Teenage Mutant Hero Turtles Metroid et Gremlins II Lot vendu a 1300 F (liquide) Telephonez au 89 40 94 34 ou ecrivez a Rudy Carmel, 1, rue de Reims, 68130 Altkirch

Vds ou échange cartouches SUPER NINTENDO F Zero (350 F), Super Mario World (300 F) contre Super R-Type ou Gradius III Appelez le 38 36 27 50 (Dpt 45 uniquement)

Vends jeux NES Top Gun à 150 F, Possibilté d'échange contre Batman, Simon's Quest, Track and Field II, Megaman II, Rad racer, Days of Thunder ou Double Dribble Ecrivez à Patrick Jamot, 30, chemin de la Bonette, 69630 Chaponost

Vends 15 jeux MASTER SYSTEM Super Monaco GP, R-Type, Golden Axe, Strider, Tennis Ace etc) Faire offre en contactant Jean-Michel au 61 72 34 62 ou en écrivant au 6, rue Roquefeuil, 31120 Roquettes

Echange cartouche NES Super Mario II contre Teenage Mutant Hero Turtles Contactez Allan au 90 95 41 57 à partir de 19 h

Vends MASTER SYSTEM I en TBE + 2 paddles + 3 jeux Alex Kidd, Transbot, Ghouls'n Ghosts Valeur 1170 F, vendu 600 F Contactez Anthony ou Gaetan au 99 57 31 25 à partir de 18 h

Vends NINTENDO ES + accessoires + jeux à moitié prix Super Mario I, Double Dragon II, Ghost'n Goblins, Tiger Heli, Double Dragon III, Super Mario III, Xevious, Donkey Kong, Teenage Mutant Hero Turtles, Kung Fu, Wrestlemania, Robocop, Gumshoe, Castlevania, Dragonball, Rad racer, Megaman I, World Wrestling et Double Dragon I

Vends GAME BOY + accessoires + 5 jeux encore a moitié prix Castlevania Adventure, Fortress of Fear, Double Dragon I, Tetris et Teenage Mutant Hero Turtles II Le lot complet vendu à 6700 F Télephonez au 42 03 26 55 ou écrivez a Franck Vaccaro, 5, traverse du Chemin de Fer, 13400 Aubagne

Vds NINTENDO ES + zapper + 2 paddles + 15 jeux dont Super Mario I, California Games, Blades of Steel, the Simpsons etc . Le tout, en très bon état, vendu à 1300 F à débattre au lieu de 6500 F. Contactez Delphine au 20 80 09 27 ou écrivez au 170, avenue du Parc-des-Sports, 59390 Lys-lez-Lannoy

Achète SUPER FAMICOM ou SUPER NINTENDO + MEGA CD + MEGA-DRIVE. Contactez Alexandre au 75 36 97 27

Vends boîte de rangement pour cartouches NES + pistolet + 2 paddles. Echange Dragonball ou Days of Thunder contre Life Force ou Tortues Ninjas II Appelez le 78 05 04 70 ou écrivez à A Flamert, 9, rue des Quatre-Saisons, 89530 Brignois

Vends console NINTENDO ES + 2 paddles + manette N-PRO + 13 jeux dont Super Mario Bros I, Double Dragon II, Zelda II, Teenage Mutant Hero Turtles, Castlevania I, SUper SPike V'Ball, Dr Mario, Metal Gear Le tout, en tres bon etat, cédé a 1800 F Contactez le 48 99 11 83 ou ecrivez a Thierry Vignol, 7, allee des Bourgeons 94000 Creteil

RÉDIGEZ VOTRE PETITE ANNONCE GRATUITE

Vous pouvez composer votre annonce vous-même, en n'oubliant pas de nous indiquer tous les détails précis en majuscules.

Rubrique *(vente, échange, achat, divers)*

Console concernée

Texte de la PA .

Adresse :

Tel *(facultatif)* :

Adressez votre annonce à :

MSE PLAYER ONE, PETITES ANNONCES
19, rue Louis Pasteur - 92100 Boulogne

VOUS POUVEZ AUSSI PASSER UNE ANNONCE SUR

3615 PLAYER ONE
RUBRIQUE PA.

CLINT IMPITOYABLE

Notre envoyé spécial à Big Whiskey, Wyoming, témoigne : le dernier film en date de Clint Eastwood est un chef-d'œuvre ! Suivez donc notre envoyé au pays des pionniers et des shérifs. Il vous explique pourquoi ce film est à voir... Absolument !

Tout commence par une agression particulièrement odieuse sur une pauvre fille, victime de cow-boys sadiques. Ses amies décident de punir les bourreaux, en offrant une prime à tout homme de bonne volonté prêt à les expédier *ad patres*. Une meute de chasseurs de primes et d'assassins rappliquent. Parmi ces durs de durs, un certain William Munny, un ex-outlaw, devenu paysan dans le Missouri...

CLINT

Désormais, tout nouveau film avec Clint Eastwood est un événement. Alors, quand le film est interprété et mis en scène par Clint lui-même, on peut parier sans trop de risques que cette production monopolisera l'attention. D'autant plus qu'il s'agit, avec *Impitoyable*, d'un western, le genre qui lança Clint. Ajoutez un casting d'enfer rassemblant Gene Hackman, Morgan Free-man et Richard Harris, vous obtenez un poids lourd ciné que seuls les ermites ignoreront. Dire qu'on attend beaucoup d'un tel mastodonte serait une lapalissade. Laissez-nous vous dire que les plus exigeants ne seront pas déçus ! En effet, *Unforgiven* (les non-pardonnés) est un chef-d'œuvre ! Un vrai, un beau !

MYTHOLOGIE

Clint a tout de suite été séduit par le script de David Webb Peoples, qui traite de l'Ouest et de sa légende. C'est que le scénario apporte un regard neuf, réaliste sur l'Ouest et sa mythologie. Les tueurs sont des êtres humains, avec leurs faiblesses et leurs contradictions. Rapidement dépassés par les événements, les personnages n'en deviennent que plus vraisemblables. Il s'agit donc de cinéma qui va à contre-courant des tendances actuelles, où la schématisation prédomine trop souvent

VIOLENCE

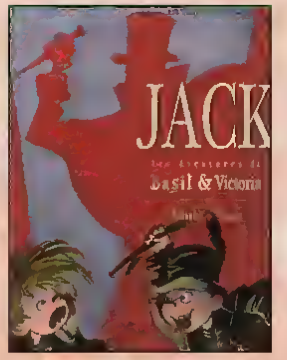
Tourné dans des paysages majestueux, *Impitoyable* est servi par une mise en scène admirable de sobriété, d'économie, qui va droit à l'essentiel, sans s'encombrer des fioritures à la mode et de l'esbroufe de trop de films récents. La violence des situations en est ainsi amplifiée. Clint Eastwood résume en un peu plus de deux heures les contradicitons et les ambivalences de décennies de westerns. S'attaquant à cette mythologie, il n'hésite pas à s'en prendre violemment à son image de *gunfighter* et de héros. *Impitoyable* est donc un très très grand film, impitoyable dans sa démonstration. Un chef-d'œuvre.

ÉDITH & RIFF : ALBUMS DU MOIS !

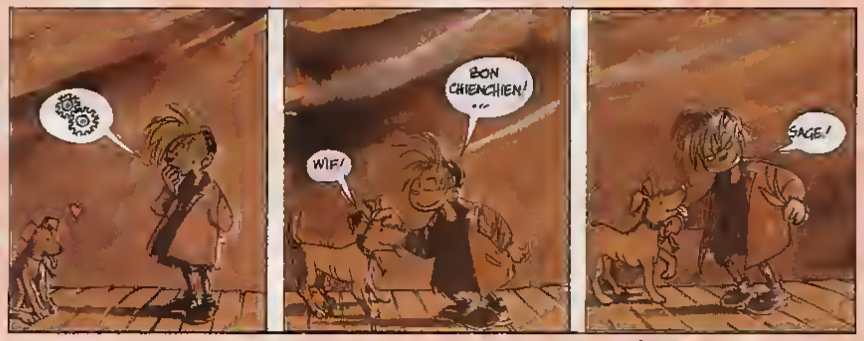
Depuis le temps, vous avez compris que *Player One* aime la BD. Nous inaugurons ce mois-ci une nouvelle rubrique, « l'Album du Mois », consacrée, comme de juste, aux albums dont vos bibliothèques s'énorgueilleront. Et on commence en force avec pas moins de deux albums ! Deux petits bijoux qui excusent les dizaines d'albums médiocres, inintéressants, indignes de votre attention publiés chaque mois. On exagère ? Peut-être. Mais c'est pour attirer encore plus votre regard sur ces deux bouquins, qu'il serait vraiment scandaleux de rater ! Alors, ouvrez bien grands vos yeux, amis lecteurs, voici les deux albums du mois !

JACK

Il s'agit du second volume des aventures de Basil et Victoria, deux gamins des bas-fonds du Londres de l'époque victorienne. *Sati*, le premier tome, racontait comment nos deux poulbots british sauvaient une malheureuse petite Indienne du Sati, le sacrifice rituel des veuves hindoues. Le nouvel épisode plonge nos deux héros dans ce qui fut l'un des faits divers les plus célèbres de tous les temps : les meurtres de Jack l'éventreur. Ce bouquin est un chef-d'œuvre. Une perle. Croyez-moi, sceptiques en tout genre : on n'a pas vu de bouquin aussi beau depuis...



quand, au fait ? Depuis *Sati* ? Le scénario est de Yann, homme fort prolifique, capable du meilleur (*Les Innommables*, des classiques des années 80), comme du moins bon, voire du raté (l'inégale *Nicotine Goudron*). Avec *Basil et Victoria*, Yann retrouve la verve, l'inspiration, le sens du dialogue et du découpage qui l'ont fait remarquer par les lecteurs du pays des BD. Il y a beaucoup de texte, certes, mais il ne s'agit pas de bla bla gratuit ou de remplissage à la Chris Claremont, le scénariste verbeux des X-Men. Jack est donc soutenu par un scénario en béton. D'accord, on a déjà lu plus fou sur Jack (le *From Hell* d'Alan Moore), mais on conviendra que cette nouvelle approche du mythe, bien que pas vraiment révolutionnaire, est tout simplement... passionnante. Ajoutons pour finir, que les personnages sont remarquables et que petit à petit on commence à devenir un habitué des bouges de Whitechapel en suivant Basil et Victoria. Encore plus fort : les dessins d'Edith sont sublimes. Vrai ! La dessinatrice utilise toutes sortes de crayons, fusains, gouaches, etc., sans que l'ensemble en perde en cohérence et que le lecteur soit distrait par les jolies vignettes. Ce graphisme exceptionnel séduira même les fans ultra de super héros ! J'espère avoir été assez clair : *Jack* et *Sati* sont deux bouquins à lire absolument. Un DA est en préparation sur *Basil et Victoria*. *Player* vous en reparlera. D'ici là, lisez : vous saurez...

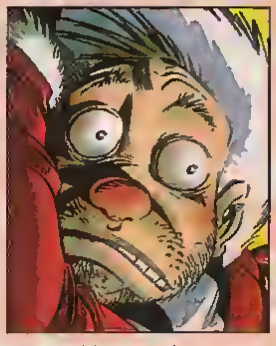


MYRTIL

Notre second coup de cœur de la rentrée est signé Riff Reb's, un des auteurs du *Bal De La Sueur*. Son « héros » est un privé de dernière zone qui bosse dans un univers de dictature écologique. Myrtil Fauvette (ce nom !) est confronté, cette fois-ci, à un type d'apparence inoffensive qui dispose, en fait, de la redoutable faculté d'entraîner notre détective crado dans ses rêves déments où il vit les exploits d'un nouveau Néron ! Ajoutons à cela un tableau « post-curréaliste », une nichée d'ornithorynques, un Père Noël destroy, un groupe de terroristes « salitionnistes », et nous aurons passé en revue les acteurs du drame. Diablement inspiré, au plan du scénario, et doté de dessins particulièrement vigoureux, ce second tome des aventures de Myrtil (*Parole de Diable*, le premier est bien évidemment recommandé) est d'une actualité brûlante en ces temps de mode écologique (sincère ?). C'est aussi un sacré bon album de BD !

Voilà. C'était les deux albums recommandés par *Player* en ce mois de septembre. Si nos arguments ont su vous convaincre, commandez-les chez n'importe quel libraire !

Jack d'Edith et Yann et *...Tu descendras du ciel* de Riff Reb's



sont publiés par les Humanoïdes Associés. Certains lecteurs ont eu du mal à choper *Olivier Varese*, du même éditeur. Pour être certains de recevoir ces bouquins, dites à votre libraire que les albums des Humanoïdes sont diffusés par Hachette. ■

Inoshiro

LES ACTUS :

Un conseil de l'ami Insohiro : lire des comics, c'est bien. Les lire en anglais, c'est mieux !

Soyez à la page : lisez les comics quand ils sortent. Fini le temps des traductions pourries !

Pour épater vos potes et progresser en anglais, lisez ces comics !

Vous avez été plusieurs à nous demander des infos sur les BD Aliens. On a donc choisi d'essayer de vous aider à y voir un peu plus clair. Cela dit en passant, dépêchez-vous de courir voir *Alien*³, le film, avant qu'un malotru ne vous raconte les péripéties cruciales du nouveau calvaire de Ripley. Retour aux comics. Il y a presque une dizaine de titres. *Alien* adapte, comme de juste, le film en BD. Très moyen. Ne pas le lire avant d'avoir vu le film, car cette BD laisse clairement deviner le « clou » du film dès la 2e page ! *Newt's Tale* illustre le film de Cameron à partir du script original.

Pas mal. *Aliens : Earth War* commence à la fin des événements racontés dans *Aliens*, le film, et termine dans un délire total où la Terre est envahie par des millions d'Aliens ! Ripley et Newt (adulte) sont de la partie. Bien ! Le script est intelligent. Celui d'Aliens, en revanche, ne s'embarrasse pas de fioritures et raconte une histoire « parallèle » à celle du classique de Cameron : brutal ! Les histoires courtes publiées dans le comics *Dark Horse Presents* ont été rassemblées dans un recueil. Jetez-y un coup d'œil ! On y trouve des Aliens dessinés par des grands artistes du comics ! Les textes sont OK. Un grand album rassemble également la saga dantesque d'*Aliens vs Predator* où les xénomorphes s'étripent allègrement avec des escouades de prédateurs. Il faut le voir pour le croire ! Terminons enfin par Aliens Tribes, Aliens Genocide, et Aliens Hype qui ne m'ont pas frappé lors de leur sortie. *Aliens* et *Aliens : Earth War* (« Guerre sur Terre ») sont traduits aux éditions Zenda/Glénat. Les comics sont disponibles en import chez Actualités. Un bon conseil, renseignez-vous sur le nombre d'épisodes, le prix de chacun d'entre eux, en appelant l'importateur. Les albums français sont facilement commandables chez n'importe quel libraire. Veinards ! Vous pouvez gagner « Guerre sur Terre » en consultant notre Minitel à partir du 15 septembre !

ROBOCOP CONTRE TERMINATOR !!!

L'enfer ! Dark Horse vient de sortir le comics qui raconte la castagne des deux cyborgs les plus célèbres de l'histoire du ciné ! Et, accrochez-vous, le script est de Frank Miller, l'homme de *Dark Knight* et *Elektra*, le scénariste de *Robocop 2 et 3* ; et les dessins signés par Walt Simonson, l'auteur responsable du revival *Thor* des années 80 ! Tout commence dans le futur où, comme d'habitude, tout va mal pour les humains assiégés par les machines. Leur seul espoir : retourner dans notre proche futur pour cartonner le responsable de la révolte des robots, qui n'est nul autre que le flic Alex Murphy/Robocop ! C'est en effet le cerveau du superkeuf de l'OCP qui est à la base du cataclysme puisque — le numéro 1 de la série ne révèle pas comment — cet organe fusionna avec l'informatique du réseau Skynet. Vous voyez le drame ? John Connor envoie donc dans le passé une guerrière de choc, pour éliminer Murphy, laquelle est évidemment coursée par un Terminator ! Wow ! Ne ratez sous aucun prétexte ce comic-book qui ne risque pas, aux dernières nouvelles, d'être traduit ! Scénario excellent et dessins aussi inspirés qu'efficaces : cette BD est un must ! Il y en aura quatre numéros. Dark Horse publie également deux séries de plus consacrées aux Terminators, *Terminator : Hunters And Killers* et, bientôt, *Endgame*. De quoi patienter en

SPÉCIAL BD

attendant *Terminator 3*. *Robocop 3*, le film, est prêt mais sa sortie américaine n'est pas encore fixée. Les producteurs n'auraient pas encore signé de contrat de distribution...

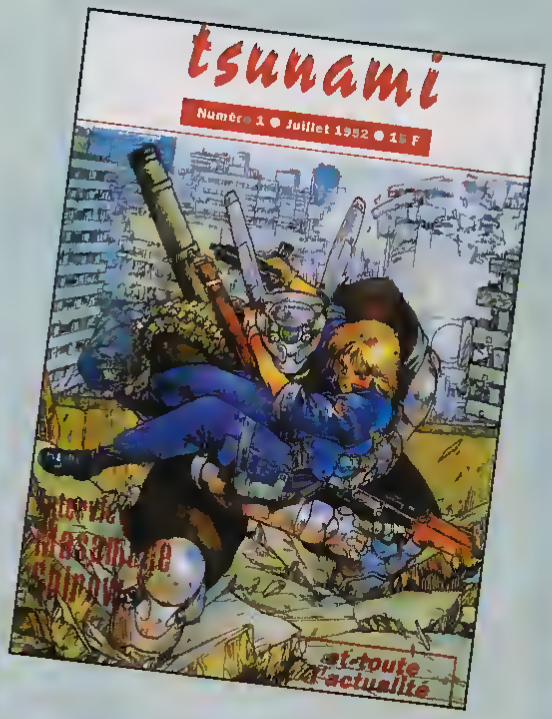
OTOMO NOUVEAU !

Epic, la branche « adultes » des Marvel Comics vient juste de traduire en anglais un nouveau manga de Katsuhiro Otomo, l'auteur d'Akira ! Vous avez bien lu ! Il s'agit d'un récit de 30 pages intitulé *Memories*. On reconnaît tout de suite le style d'Otomo. L'histoire se passe dans l'espace. L'équipage d'une navette est chargé d'intercepter des « clochards » de l'espace. En route, les cosmonautes captent, à leur grande surprise, de la musique surgie du vide spatial. Elle provient, en fait, d'une... rose ! La fleur gigantesque flotte dans l'espace ! On n'en révélera pas plus.

Ajoutons simplement qu'il s'agit d'un manga poétique, qui fait un peu penser à *2001*. Otomo travaille de plus en plus pour le cinéma. Cela ne l'empêche pas de signer des BD toujours aussi inspirées et uniques. *Memories* est essentiel. Evidemment. Nous vous parlions, au printemps, des fanzines (revues non-professionnelles) dédiées aux mangas (BD jap'). *Robocop vs Terminator* et *Memories* sont disponibles à la librairie Actualités (Paris).

MANGA-FANS (suite)

Deux nouvelles parutions récentes confirment ce que tout le monde avait déjà compris : ce milieu est plein de fanatiques prêts à tout pour faire partager leur passion. Le numéro 1 de *Tsunami* rassemble des collaborateurs de Mangazone, Sumi Joohoo et l'équipe de la librairie Tonkam, le sanctuaire parisien des fans de mangas. Tsunami est un trimestriel de 36 pages, petit format, qui coûte la somme ridicule de 15 balles. Au sommaire de ce premier numéro : Masamune Shirow (Appleseel), Godzilla, livres, nouveaux mangas, disques, culture. C'est très bien fait, informatif, agréable à lire et pas cher ! Obligatoire donc pour toute personne intéressée par la BD et les DA jap'. Commandable aux Editions Durendal, 1, rue E.-Varlin, 93170 Bagnolet. Nous vous avons déjà parlé de *l'Effet Ripobe*, le zine de l'association Beff'toh. Le numéro 1 vient de paraître : 62 pages, 35 F. L'érudition est au rendez-vous dans les articles consacrés à Otomo, Godzilla, Adachi, Austen, Saavedra, Monogatari plus plein, plein d'infos. On pourra se passer de « War Zines », règlement de comptes entre fans de mangas dont l'essentiel n'intéressera que les gens directement concernés. Le ton du zine m'a paru parfois assez prétentieux mais la quantité d'informations, et la passion sincère des éditeurs pour leur sujet font de *l'Effet Ripobe* un must pour tout fan de mangas et toute personne intéressée par le sujet. A commander à Beff'Toh, 29, rue d'Assas, 75006 Paris.



36 15 MARIO

Avis aux fans du moustachu : les BD Super Mario que nous vous avons présentées en juillet sont en jeu sur notre 36 15 ! C'est à partir du 15 septembre.

MICHAEL

Une dernière note en musique pour vous dire que Crevette sera au premier rang du concert parisien de Michael en septembre. Il en danse déjà devant ses consoles ! Si vous voulez « moonwalker » avec lui, regardez les affiches, écoutez la radio et matez la télé : c'est l'événement musical de la rentrée !

TOP 10

NES

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo

1. HYPER SOCCER
2. SUPER MARIO 3
3. BUGS BUNNY
4. ADVENTURE ISLANDS
5. FOUR PLAYERS TENNIS
6. LITTLE NEMO
7. DUCK TALES
8. TURBO RACING
9. LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE
10. TORTUES NINJA II

MASTER SYSTEM

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Sega France

1. OLYMPIC GOLD
2. CHAMPIONS OF EUROPE
3. ASTERIX
4. SONIC
5. MICKEY MOUSE
6. SHADOW OF THE BEAST
7. SUPER TENNIS
8. WORLD GRAND PRIX
9. BACK TO THE FUTURE 3
10. DONALD DUCK

MEGADRIVE

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Sega France

1. OLYMPIC GOLD
2. SUPER MONACO GP II
3. TAZMANIA
4. KID CAMELEON
5. QUACKSHOT
6. SONIC
7. DAVID ROBINSON
8. WORLD CUP ITALIA
9. STREET OF RAGE
10. WONDER BOY V IN MONSTER WORLD

GAME BOY

Le Top 10 Game Boy est établi avec la collaboration de Nintendo

1. SUPER MARIOLAND
2. HOOK
3. SIMPSONS
4. TERMINATOR 2
5. BUGS BUNNY
6. TENNIS
7. ADVENTURE ISLAND
8. BURGERTIME DELUXE
9. WORLD CUP
10. TORTUES NINJA

NEC

Le Top 10 Nec est établi avec la collaboration de Sodipeng

1. SOLDIER BLADE
2. TATSUJIN
3. NEW ADVENTURE ISLAND
4. PARODIUS
5. BONANZA BROS.
6. KICK BOXING
7. JACKIE CHAN
8. POWER ELEVEN
9. F1 CIRCUS 91
10. TWIN BEE

Nouveau. Pour SUPER NINTENDO Super Nintendo Entertainment System

super Castlevania IV

Nouveau!

Le summum de l'horreur draculéenne sur la nouvelle console Super NES!

Le Comte Dracula est de retour. Simon l'entraîne dans la fosse avec son fouet mystique. Des chevaliers morts-vivants, des crapauds cracheurs... tu verras de abîmes frissonnants. Tous les amateurs du genre pourront vraiment se «depenser» lors de cette chasse au comte. Une quantité de magnifiques images vampiriques et des sons atmosphériques te mettront dans l'ambiance Dracula. 30 thèmes musicaux et 80 effets sonores attendent da pouvoir toucher tes pavillons acoustiques. Et, en plus, des tas de bonnes idées de jeux: de pièces tournantes, des démons cracheurs d'eau...

PLAYER ONE

On ne peut que s extasier Castlevania IV est tellement beau et si agréable à jouer que les niveaux vous tiennent en haleine un sacré bout de temps. On ne peut que dire bravo à Konami
GLOBAL • 95%

Le jeu 8 Megabit
11 niveaux
Pour 1 joueur
Systeme: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI
La passion des jeux

Distribué par BANDAI
Pour plus d'informations sur les jeux, appelez-nous au.
[illegible] 4.64.77.55

VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE ?

GAME BOY

Nintendo®